Dech Draka

6/97

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

Došlo po uzávěrce

GameCon '98

se bude konat opět v Olomouci 10.13.7.1998. Díky vstřícnosti Univerzity Palackého jsme pro GameCon získali prostory VŠ koleje, což mj. znamená ubytování za skvělou cenu cca 130 Kč za celou akci. Podrobné informace vám přineseme v čísle 1/98.

Chybí vám na klopě?

staré (ale pěkné) placky na minulé GameCony jsou stále ještě na skladě. Objednávky zasílejte na adresu redakce.

Vážení přátelé!

Blíží se vánoce a je tu i poslední číslo letošního ročníku Dechu draka. Tentokrát tak nabité textem, že se nám do něj některé původně zamýšlené články k naší velké lítosti nevešly a musíme si je schovat na příští rok.

Letošní vánoční balíček otvírá povídka od renomovaného autora Petra Vyhlídky, hráči Battletechu v něm naleznou popis rozdílů 3. a 4. edice a přihlášku na Mistrovství, doupěmilci pokračování seriálu pro PJ, dobrodružství zkušeného PJ Lindora (jehož postřehy z Gameconu jste si mohli přečíst v minulém čísle) a také něco o chystaném projektu Altaru – DrD+. Nechybí samozřejmě pravidelné rubriky pro kartičkáře a pařany.

V příštím roce čekají Dech draka opět jisté změny, ke kterým nás nutí ekonomická situace. Zdražení poštovného, telefonů, benzínu a papíru nám nezanedbatelně zvýšilo výrobní náklady, takže jsme se museli rozhodovat mezi zdražením a zrušením doplňkové barvy uvnitř čísla. Nakonec zvítězil ohled na vaši peněženku, takže za Dech draka budete platit stejně jako doposud. Více se dozvíte na poslední stránce.

Na závěr bych chtěl poděkovat všem, kdož se o tento ročník zasloužili, ať už jako přispěvatelé, redaktoři či techničtí spolupracovníci.

Takže ahoj v novém roce.

Bouchi

Dech draka VI/97

Šéfredaktor: Martin Kučera, *Redakce:* Rostislav Řeha, Martin Klíma a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil. *První strana obálky:* Martina Pilcerová

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Ostravské tiskárny

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha
tel./fax: (02) 736 536

vydává sdružení Dech draka, P.O. Box 429, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@mbox.vol.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 15.prosince 1997 Doporučené cena včetně DPH: 35 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Petr Vyhlídka: Jezdec v bouři 3
Karel Max: Ještěr 21

Teorie
Jacek Brzeziński: Problémy a chyby 32

Recenze 36

Battletech 42

Trumfy osudu 48

220 voltů 52

Moudrá sova 55

M.Řeháček: (Nejen) pro začínající PJ 57

Křišťálová koule 62

Přílohy:
Jeskyně
Ztracená hvězda I

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™ a Dračí doupě® je zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR, Magic: The Gathering™, Arabian Nights™, Antiquities™, Legends™, The Dark™, Fallen Empires™, Chronicles™, Ice Age™, Homelands™, Alliances™, Mirage™, Visions™, Weatherlight™ a Tempest™ jsou zapsané ochranné známky Wizards of the Coast, Inc, USA.

Jezdec v bouři

Petr Vyhlídka

I.

Strom padl tak náhle, že řidič nestačil zabrzdit. Strhl volant, vůz v prudkém smyku přelétl krajnici a vyoral hlubokou brázdu do promáčené hlíny. Pokračoval dál, rozlámal lískové keře a skončil pár centimetrů před mohutným bukem. Motor několikrát škytl a pak zmlkl docela. Muž za volantem zanadával a uhodil do palubní desky. Dívka na sedadle spolujezdce se pokoušela prohlédnout přes vodní záplavu, stékající po skle.

„Jsi zbytečně nervózní," řekla. Vítr venku ohýbal koruny buků a shazoval větévky, bušily do kapoty jako dřevěný déšť. A ten skutečný neustával, řidič se z krátkého výletu k motoru vrátil promočený na kůži.

„Prostě počkáme, než se to přežene."

„Kde? Tady? Ve vymrzlém autě? Prosím tě, nemám náladu na vtipy. Musím sehnat odtah a nějakého mechanika. Ty si jenom vozíš zadek, čumíš z okna, tak kde chceš, ksakru, tady počkat?"

„Támhle." ukázala. „Já jen čumím z okna."

Nahoře ve stráni se dala spíš vytušit, než spatřit malá srubovitá chata. Řidič na sebe natáhl promočený svrchník a vztekle vylezl ven. Dívka se usmála a s mírnou škodolibostí použila mužovy aktovky místo deštníku.

Chata vypadala opuštěně, ale když vylezli na svah a vyšli po pěti dřevěných schůdcích na zápraží, zaskřípěly veřeje a dveře se pootevřely.

„Přejete si?"

Hlas zaduněl a dívce se stáhlo hrdlo. Vyhlédla zpoza přítelových zad.

„Dobrý den. " zahučel řidič. „Rozbilo se mi auto, prší, potřeboval bych pomoci."

Rozbilo se mi, Potřeboval bych... Dívka vzdychla. Ne, tahle známost asi nebude příliš perspektivní. I když to před měsícem vypadalo jinak.

Muž je pozval dál, neřekl ani slovo, jen kývl a tak vpluli do přítmí srubu. Přivítalo je teplo a plameny krbu, podivná vůně a chlupatá černá kočka, která blýskla očima a zmizela pod schodištěm.

Chvíli si je prohlížel a oni si prohlíželi jeho. Byl vysoký, špatně oholený, hluboké černé oči zářily z bledé tváře, orámované rozcuchanými neostříhanými vlasy. Tvářil se neutrálně, ale dívka cítila, že je na rozpacích. Evidentně překáželi. Najednou se chtěla vrátit, drkotat zuby v prochladlém autě a čekat až se setmí, přestane pršet a po dlouhých hodinách vysvitne ranní slunce. Její přítel se bez ptaní usadil do křesla u krbu, promočené sako pověsil přes opěradlo a natáhl nohy k plamenům.

„Inženýr Limeš," představil se, když hostitel přehrábl hořící polena. Plameny mu ozářily tvář a dívka si všimla, že vůbec nevypadá sešle jako tulák a odpad společnosti. Ne, ta tvář byla vyrovnaná a plná síly. Tenhle muž byl jistě dobrovolný poustevník, možná malíř (nevzpomínala si, že by někdy nějakého viděla), možná někdo, jehož spláchly dějiny. Natáhl se pro další březové poleno a dívka sledovala jeho kočičí pohyby.

Otevřel ústa, aby odpověděl, ale jméno zaniklo v náhlém rachotu hromu. Venku zničeho nic propukla bouře, mohutná a silná, nezkrocená bouře, jakých tady na Vysočině bývá každé léto nespočet.

Jenže nebylo léto.

„Julie Hlavsová. Moje snoubenka."

Hostitel se narovnal a pohlédl jí do očí. Uhnula, protože...

Protože sama nevěděla proč. V tom pohledu bylo něco, co jí pronikalo hluboko do myšlenek, něco, co v ní probouzelo zvláštní pocity.

„Přespat můžete nahoře," řekl muž a ukázal na dřevěné schodiště. „Je tam zatopeno."

Černá kočka pomalu sešla po schodech a otřela se svému pánovi o nohy. Sklonil se, aby ji podrbal za ušima. Něco zašeptal a kočka zvedla hlavu, aby si prohlédla Julii.

Zamňoukala.

* * *

V noci se Julie zvedla z tvrdé postele a sešla do haly. Limeš nepříjemně chrápal, tak hlasitě, že přehlušil i bouři. Sedla si ke krbu, přitáhla kolena k bradě a pozorovala dohořívající polena.

„Je vám zima?"

Trhla sebou. Stál u okna a hleděl přes zvlněné sklo ven. Neotočil se. Julie si stáhla košili přes kolena.

„Je mi líto, že jsme vás vyrušili."

„Mě?"

„Chtěl jste přece někam jít. Nebo ne?"

Zasmál se, krátce a mrazivě.

„Na tom nezáleží."

Odtrhl pohled od okna a otočil se k dívce. Tentokrát vydržela. Přistoupil ke krbu, aby prohrábl uhlíky. Zčernalá polena vzplanula a muž si sedl k Julii na kožešinu.

„Ano, chtěl jsem odejít."

„Proč jste tedy neodešel?" nespouštěla z něj zrak. Přitahoval ji, nejenom jako drsný a neuhlazený Limešův protějšek.

„Protože jste se tu objevila vy."

Přivřela oči a usmála se. Ne, vůbec to neznělo naivně ani vulgárně. On prostě jen řekl co si myslel.

„Není to trochu malý důvod?"

„Pro mě není žádný důvod malý."

„Je mi zima."

Natáhl se a stáhl z křesla přehoz. Přehodil ho Julii přes ramena a dívka si přisedla. Dotýkala se ho ramenem a hleděla do skomírajících plamínků.

„Myslím, že jsem ráda, že jste neodešel," zašeptala po chvíli. Po zádech jí přeběhl mráz vzrušení. Obejmul ji kolem ramen a Julie se k němu přitiskla, cítila silné svaly a tělo nabité energií.

„Vždycky dostaneš to, po čem toužíš?" zeptala se, když jí vjel prsty do vlasů.

„Většinou."

Začala ho zuřivě líbat, strhla ho na sebe a on pokračoval. Bylo to divoké, vybuchující ve vášnivých stenech, nekonečné a silné jako bouře.

Černá kočka to všechno pozorovala ze svého pelíšku pod schody.

II.

Noc nikoho nezajímala, patřila jen sama sobě a nočním tvorům. Netopýrům, sovám, můrám. Třepotaví bílí motýlci rodu *Noctuidae* poletovali i kolem stínítka

lampy na mém pracovním stole. Otevřeným oknem sem doléhalo šumění stromů. Byla to vzrušující muzika.

Dokázal jsem využít té tvůrčí kulisy k nesmírnému pracovnímu vypětí. Hora poznámek, ledabyle načmáraných na druhé straně jakýchsi formulářů, procházela sítem psacího stroje, aby se změnila v elaborát, který požadoval můj blahorodý šéf. Psal jsem automaticky, v mysli stále zalétaje do nočního lesa a vraceje se do pokoje za mými zády. Občas se odtud ozvalo zakňourání jedné z mých nových podnájemnic. Té menší, asi osmikilové. Ta větší usnula hned, sotva jsem jí popřál dobrou noc. Byla vyčerpaná a uštvaná.

Snažil jsem se soustředit na problém etnogeneze Slovanů a na zrod jejich mytologie, vytrvale bušil do kláves, pokrývaje stránku za stránkou domýšlivými tlachy o společné indoevropské úctě k bohu hromovládci, o vztahu slovanských mýtů k Íráncům, o letmých zmínkách, týkajících se slovanské kosmogonie a kosmologie. Vařil jsem trochu pavědecký guláš, míchal všechno jako pejsek s kočičkou blahé paměti a docela dobře se při tom bavil.

Pak začala malá podnájemnice plakat a tak jsem vstal a šel ji uklidnit. Když jsem bral to drobné stvoření do rukou, třásly se mi jako dvě osiky. Nikdy jsem nedržel dítě a už vůbec ne takhle malé.

„Co... co se děje?"

Nic, to nic, uklidňoval jsem velkou podnájemici, to jen tenhle trpaslíček má asi hlad.

Neměl, chtěl si jen povídat, ve tři ráno. A tak jsem si povídal. Vyprávěl jsem ještě nic nevnímajícímu tvorečkovi staré slovanské a keltské pohádky, vyšeptal jsem mu pověsti a legendy tohoto kraje. Malinká poslouchala, usnula, jenže pak poslouchala ta velká a já pokračoval až do rána.

„Umíte krásně vyprávět. Jako Andersen." vzdychla, když se do pokoje kradmo vplížily sluneční paprsky a malá se probudila, žádaje nakrmit.

„Andersen měl fantazii, děvče. Já jen opakuji to, co přetrvalo věky," řekl jsem jí a vrátil se do pracovny.

Julie za mnou za chvíli přišla, sedla si k oknu a koukala, jak balím papíry.

„Udělám vám snídani, chcete?" řekla, když jsem jí vysvětlil, že spát už nepůjdu. „Kafe, nebo čaj?"

Zasmál jsem se a šel s ní, abych jí odhalil taje své spíže. Pak jsme společně umíchali pár vajec a uvařili kotel silného zeleného čaje.

„Vy jste tak chytrej," vyznala se mi, když jsme seděli u stolu. „Tolik toho víte."

Ujistil jsem ji, že toho vím zatraceně málo, vzhledem k délce studií a praxe, ale trvala na svém. A tak jsme si začali povídat. Odlétli jsme od skutečného života, který nás oba poznamenal, vznášeli jsme se na křídlech fantazie. Vyprávěl jsem jí o bozích a démonech starých Slovanů, o zvycích národů, které žili v Čechách před

Čechy. Hluboko v historii bylo krásně, nikdo jí nepřipomínal mizerné postavení svobodné matky, ani já nelítostnil nad opuštěným starým mládencem, konečně, jak moc jsem opuštěný, když mám na bytě Julii a malou Terezku? Bránil jsem se, když za mnou přišel Kadeřábek, nechtěl jsem vzít do podnájmu nikoho a už vůbec ne nějakou jeho přítelkyni, znám tyhle mládežníky, na Západě si říkají hippies a pokud nejsou nadopovaní LSD, tak zpívají o kytičkách a všemohoucí lásce. Jenže Julie nevypadala vůbec jako hippie, když ji Kadeřábek přivedl. V jedné ruce držela kufr, v druhé ruce uzlík, z něhož se vyklubala Terezka. Znáte někoho, kdo odolá tváři v tvář miminu? Podlehl jsem. Několik dní jsem o nich ani nevěděl, snažily se nechodit mi na oči, až dnes v noci. A to jsem zjistil, že mne role pana domácího a hodného strýčka plně uspokojuje. Vřískot malé mě nerozčiloval, naopak, nutil mne k zájmu.

Všechno plulo na vlnách spokojenosti. Až jsem jednoho dne vzal Julii do depozitáře těmického zámku. Pro ní to měl být výlet a pro mně rutinní práce v tamním archívu. Bůhví proč se starý kastelán zařekl, že těmické kroniky neopustí hrad, prostě jsem musel výzkum provádět na místě. Tak nějak mi středověk ve své všednosti nepřirostl k srdci – jsem přece jen především mytolog – a tak jsem se znuděně prokousával latinskými texty kroniky, když jsem si všiml, že Julie, sedící vedle mě, se nudí. Dal jsem si pauzu a protáhl jí chodbami. Všude trochu historie, pár vymyšlených příběhů a Julie roztávala, když...

...když jsme procházeli obrazárnou a dívka zůstala stát jako solný sloup. Ohlédl jsem se po ní. Hleděla na velký obraz. Vymykal se z kolekce obvyklých témat, obsažených v zámeckých sbírkách, ale po osmačtyřicátém tu zbyl a tak ho nechali viset. Baronka le Vue, jíž Těmice patřily, bývala pozoruhodná žena, proslulá svým podivným vkusem.

Já ten obraz dobře znal.

Muž, držící se v sedle vzpínajícího se koně. Divný muž na podivném koni na podezřelém pozadí.

Jezdec v bouři.

„Ale to je přece on," slyšel jsem zašeptat Julii. „Terezko."

Viděla víc, než jen obraz neznámého mistra osmnáctého století.

Viděla to, co jsem viděl já.

III.

Černé holínky se zastavily půl metru ode mne.

„*Geh raus!*"

Přestal jsem dýchat. Protivně těžký kus železa v kapse ještě ztěžkl a táhl mě k zemi.

„*Schnell!*"

U hlavy mi zakroužila černá muška ústí *schmeisseru*, dobře věděl, že tam jsem, neblufoval. A byl schopen zmáčknout spoušť, vůbec by mu to nevadilo, černému smrtihlavovi zbraní SS. Psal se rok čtyřiačtyřicet a tihle se rozrostli jako houby po dešti. Potloukat se krajem s walterem ráže 7,62 se nevyplácelo. I když si ten rozcuchaný čtrnáctiletý kluk jen hrál na velkého odbojáře, tomuhle to bylo jedno. Je válka.

Pomalu jsem se začal soukat ven, nenápadně přitom vytahuje pistoli. Vzpříčila se, mrcha, zachytila se o okraj roztrhané kapsy. Hlavně opatrně. A nenápadně.

„*Loss, du Dunkopf.*"

Černé ústí se opět nebezpečně přiblížilo. Vanul silný vítr, shazoval listí ze stromů a zvedal prach. Esesman se ani nepohnul, stál jako socha, vzdorující živlům. O kus dál další, samopal přehozený přes ruku.

Nitky chatrné látky konečně povolily a do ruky mi vklouzla pažba walteru. V zásobníku ubohé tři náboje. Hnalo se jich za námi víc, ostatní asi hledají Frantu, i on měl dost rozumu na to, aby nevystřelil z dědečkova perkusního revolveru. Úpěnlivě jsem se modlil, aby si esesák nevšiml kradmého pohybu, jímž jsem se pokoušel zbavit nebezpečného předmětu doličného, chtěl jsem nechat waltera sklouznout do listí a zašlápnout, znamenalo by to pro mne život.

„*Du schweine!*"

Sklopná pažba samopalu mě udeřila přes obličej. Rozhodil jsem ruce, zrádný reflex byl silnější. Pistole vyletěla v dlouhém oblouku, snad opravdu zapadla do listí, ale já nevnímal nic jiného, než krev, řinoucí se z roztrženého obočí, slzy, stékající po odřené tváři a strach, živelný a nepotlačitelný strach ze smrti. Necítil jsem rány, které mi esesman uštědřoval pěstí, jen jsem se mátožně zvedal ze země.

Pak to přestalo, tvář mi ochladil silný vítr.

„Podívej, Dieter, *wir haben einen anderen.*"

Dvojjazyčná věta, v téhle době nijak vzácná. Další tři černé uniformy, přivádějící...

Ne, to nebyl Franta! Snad se mu i podobal, z dálky, vysoký, ramenatý, v tmavém rozevlátém kabátě. Kamaráda táhli z druhé strany od lesa. Můj esesman se na neznámého muže udiveně podíval. Honili přece dva.

„Nechte ty děti," řekl muž tichým, ale zatraceně zvučným hlasem.

„*Was?*"

Muž mu to řekl plynnou, ještě podivněji zvučnější němčinou. Esesman čekal, kdy tenhle muž vytáhne odznak gestapa či *sicherheitsdienstu*, jenže vypadalo to spíš na nehorázně odvážného a hloupě hrdinského domorodce.

„*Halte die Klappe,*" poradil mu.

A muž zvedl ruku.

Dobře vycvičený esesman zvedl samopal. Snad ani nevěděl proč, jen poslechl reflexy.

Kolem nás se rozpoutalo peklo bouře. Vítr strhl z blízkého stromu silnou suchou větev a vrhl ji na vojáka, krátká dávka zaburácela jen tak do vzduchu. Další smrtihlav, ten, který mířil na Frantu, se svalil na zem. Jiný vystřelil na muže v kabátě.

Naprosto bez účinku. Muž se jen zasmál, ostře a zle, nelidsky zle. Opodál, na prašné silnici se zatočilo kolo větrného víru. Jakobych v něm zahlédl znetvořenou tlamu zvláštního psa, stíny lidských postav.

„Dělej, zdrháme," chytil mne Franta za rukáv. A utíkali jsme, nohy dřevěné hrůzou.

„Člověče, to byl snad Pérák!"

IV.

Julie cestou domů mlčela. Hleděla přes špinavé boční okénko, obhlížela kopce Vysočiny. Nemohl jsem se zbavit dojmu, že na něco vzpomíná, snaží se dát si věci dohromady.

Teprve když jsme zastavili na kávu v jedné vesnické hospůdce, vzhlédla na mě smutnýma očima, odhodila z čela nepodajnou kadeř.

„Ten obraz je hodně starej?"

Nemusela říkat který.

„Nejsem kunsthistorik, Julie. Asi dvě stě let, nevím."

„Já ho znám."

Nebylo to o obrazu. Přikývl jsem, co jiného mě vlastně přivedlo k mému povolání i koníčku?

„On..."

Číšník přinesl dvě kávy a začal sklízet vedlejší stůl. Julie zmlkla, kradmo se po něm ohlížela, jako by se bála, že nás bude poslouchat.

„Kdo je to?"

Pokrčil jsem rameny, kdo by zaznamenával jméno umělcovy předlohy, tím spíš, že modelem tehdy nikdo nestál, obraz zplodila fantazie.

Nebo vzpomínky.

Je možné, aby táž tvář procházela staletími, postava jezdce v bouři, muže, který se objevuje za podivných okolností? Jak se vlastně k němu dostala má podnájemnice?

Začala sama.

Vyprávěla mi o jedné bouřlivé noci, neprůjezdné cestě a o setkání. Mluvila o černé kočce a ohni v krbu, o větru i podivné atmosféře, o lidech, kteří odsuzují všechno co se vymyká z všednosti života, o prudérní morálce na malém městě.

O Terezce a o divokých očích muže bouře. O hodných panech domácích, o skvělých kamarádech, vyzpovídávala se z života, ta někdejší trochu rozmazlená dceruška solidních lidí, děvče, které z Olympu kráčelo na svět přes Tartar. Ještě nikdy nebyla takhle otevřená, chápal jsem ji a nikdy se také nevyptával. Nikdy by mi asi tohle všechno neřekla, bylo to její velké tajemství, když tehdy prolezla celý les a nenašla vůbec nic, kromě padlého stromu. Tuhle zpověď způsobil obraz, stačil jen on, aby ji donutil svěřit se a aby do ní vlil novou energii.

Vypili jsme kávu a potom každý ještě jednu, koupil jsem láhev vína, protože alkohol je občas docela dobrý stimul. Zbytek cesty pak Julie upíjela, opakovala se, vyprávěla všechno odznovu a na přeskáčku, pořád stejně, nikde ani náznak jiných variant, konečně, nestalo se to tak dávno, aby něco zapomněla a něco si přibásnila.

Když pak klopýtala do schodů, přidržujíc se jednou rukou zábradlí a druhou mě, svítily jí v očích nečekané plaménky odhodlání.

„Já ho najdu, rozumíte? Musím ho najít."

„Musím. Dluží nám něco."

„Najdu."

Kadeřábek se svou dlouhovlasou dívkou, kteří se ten den uvolili pohlídat Terezku a kteří nám otevřeli dveře, se opravdu nestačili divit.

V.

Ale kde hledat?

Mizející chata v lese, ne, určitě to nebylo jinde, projela tehdy celý ten kraj, když byla Terezka na cestě. Zkoušela všechno, i bábu jasnovidku, přivydělávající si k důchodu vykládáním karet a zíráním do skleněné, trochu už odřené koule. Nakonec to vzdala, měla přehršel konkrétních starostí.

Těmice všechno vrátily, podivného muže, projíždějícího bouří.

I mně tehdy hřmělo, všechno se dálo za podobných okolností. I já pátral a hledal, když jsem poprvé přijel na zámek a s hrůzou hleděl na svého zachránce. Nikam jsem tehdy nedospěl. Obraz namaloval neznámý mistr někdy v osmnáctém století, psalo se o něm, že zobrazuje jezdce na divokém koni, jenže tenhle styl vznikl o pár set let později, kdo by se tehdy – zadarmo, pochopitelně, maloval s něčím takovým? A baronka ho mohla přivést z Paříže, Těmice koupila vlastně jen jako letní sídlo, asi se jí Riviéra omrzela.

Řekl jsem to všechno Julii a otevřel jí bohatou studnici moudrosti – ústavní knihovnu a archiv, mohla se v něm přehrabovat podle libosti. I když jí to přílišnou naději neskýtalo, nechal jsem ji. Plnila vlastně odložený úkol, pátrala i po mém muži.

A Julie hledala. I Terezka najednou cítila, že její *máá* je pryč, tělo chodilo kolem, ale duše se pohybovala v obrovských skocích časem a prostorem, nacházel jsem na Juliině stole nejrůznější knihy z nejrůznějších oborů lidské činnosti. Mlčela

o svých průzkumech, neodvažoval jsem se odhadnout, jakými asociacemi se dopracovává výsledku.

Musely být opravdu zvláštní a opravdu šílené. Každopádně to mé podnájemnici přineslo aspoň moře nových poznatků. Občas je ventilovala, bylo příjemné si popovídat s někým, kdo nejen umí naslouchat, ale i klást chytré otázky.

Jenže jak přibývalo pročtených knih, měnila se Julie v mlčenlivou sfingu, její pohled se stále stáčel k lesu a oblakům. Schvacovala ji horečka poznání.

Jednoho dne beze slova zmizela.

* * *

Vrátím se, napsala na kus papíru, vytržený z válce psacího stroje.

Pohladil jsem Terezku po hlavě a volnou rukou listoval v několika svazcích, ležících na parapetu okna.

„Máám."

„Přijde."

Jenže tomu moc nevěřím, Terynko.

„Dáádada."

„Už brzy."

Zatraceně dobře jí to myslelo. Nesvazovala ji léta trpělivého naslouchání vysokoškolským profesorům, metry prostudovaných knih. Stačilo jí málo, aby si vyvodila ten šílený závěr. Ale proč ne.

Jenom to bylo všechno trochu moc fantastické. Teď mrzne někde v lese, čeká na bouři...

Jezdec bouře.

Hledala ho v dávné lidové slovesnosti, v mém vlastním oboru, nenechala se zmást slovy o zjednodušujícím náhledu lidových mas na přírodní zákony. Prastaří obyvatelé, kteří personifikovali živly. Vítr, déšť, oheň. Bouři, i slovanská mytologie zná burju, pochvist, větrnici... Potom to jaksi nestačilo, něco – nebo někdo – muselo začít škodit či existovat individuálně. Vzniklo nesčetné množství nadpřirozených bytostí. Lišily se kraj od kraje, stěhovaly se z místa na místo, jako doktor Faust blahé paměti, německý dobrodruh a podvodník, jehož nikdy neuskutečněný pobyt v Čechách zdůvodnili osvícení nadšenci spojením s jistým Fustem, společníkem Gutenbergovým. A ten – jak známo – Gutten Berg – pocházel z Kutné hory. Koudelníkův syn.

Vždycky se všechno opisovalo. Používaly eufemismy, náhrady tabuizovaných jmen. Neznámo se vysvětluje známými slovy, Indiáni proklínali Železného oře, supícího si po kolejích krajinou. Špatným výkladem slova *pontifex* se stal římský velekněz skutečným strážcem skutečných mostů přes Tiberu, co na tom, že Etruskové to mysleli obrazně.

Jenže vždycky existuje výjimka, přesně ta, která potvrzuje pravidlo. Místo hejkala možná skutečně hučí bukač.

Julie si našla něco jiného.

* * *

Vrátila se druhý den pozdě v noci, špinavá, promočená a bez naděje. Vzhlížela na mě smutnýma očima, prodělala hysterický záchvat mateřské lásky. Nechal jsem ji být, nemělo cenu se vyptávat.

A ona mlčela. Ještě víc než předtím. Za čtrnáct dní zmizela znovu. Začínal jsem do jejího cestovatelského šílenství vidět. Bylo mi z něj smutno.

Když se vrátila, smutek se prohloubil. Držela se ze všech sil, aby ho nepřenášela na Terezku. Jenže stejně pečlivě sledovala i zprávy o počasí. V novinách, v televizi, v rádiu. Věděla o sebemenší změně. Každý vítr a náznak kumulu na obloze ji uváděl do vytržení.

Muselo se s tím něco udělat. Pro ní byly cesty za bouří opravdu jediný způsob, jak najít záhadného jezdce. Ať už byl kýmkoliv, vždy ho bouře provázela. Záhadný Terezčin otec bouří žil.

Julie s ním. Mizela znenadání, jakoby začala cítit změnu počasí dříve než přístroje meteorologů. Byl jsem bezbranný, bez ochrany byla i ona, posedlá šílenstvím pravdy.

Až jednoho dne přišla bouře, o níž jsem věděl dříve já.

VI.

Blátivá cesta polem, od jednoho keře trnek k druhému, jediná míra telegrafní sloupy. V polobotkách mi čvachtalo, zapadl jsem do hluboké kaluže, která se tak netvářila. Byla. Trnité křoví, za něž jsem se pokusil ukrýt, když se zdálo, že se Julie rozhlíží, mě poznamenalo na levé tváři. Do nepromokavého pláště zatékalo.

Rozhodně jsem si nemohl stěžovat na nudné sledování. Už na peronu jsem na poslední chvíli vyskočil z pantografu, když se má podnájemnice ukázala v protějším motoráku. Na malém zapadlém nádraží se neomylně vydala nejbližší cestou ke kopcům za městečkem, musela to tu trochu znát, protože věděla po kterých kamenech přejít potok. Mě to stálo natržený rukáv, kterým jsem zachytil za pahýl větve, když jsem spadl ze zdánlivě pevného placáku.

A nad tím vším mraky, těžké hradby bouřkových kumulů, ostré slunce.

Spustilo se to všechno najednou, déšť i blesky, hromy a urychlený soumrak. Vypadalo to na další beznadějnou cestu, jak by chtěla najít ve tmě a nepohodě nějakou chatu? Nebo snad na něco podobného čekala?

Možná, že si Julie myslí, že se chata objevuje jen za téhle trojkombinace.

Kráčel jsem v jejích stopách, netuše k čemu mi to bude, ale možná, že se mi podaří přimět Julii k návratu, možná, že ji vyléčím, snad rozumné slovo v okamžiku vrcholného zklamání ji přiměje přemýšlet logicky.

Jenže ono tady vlastně nic logického nebylo. Ani ona nevěděla kam jít. Jenom zkoušela, byla to velká ruleta náhody, v níž krupiér nestydatě podváděl.

Městečko jsme nechali brzy za sebou, kolem byla už jen deštěm divoká krajina vrchů Vysočiny. Nemám taková místa rád.

Kráčela okrajem tmavého lesa. Snažil jsem se ji neztratit z očí a tak jsem se zamotával do nízkých smrkových větví, zapadal do králičích děr a zakopával o kořeny. Zákonitě mi musela zmizet.

A také se to stalo, když jsem se s klením vyprostil ze sevření jehličí a pohlédl kupředu, nikdo tam už nestál. Zašla do lesa. Ne po cestě. Musela se prodrat křovím, zmizet mezi borovicemi. Chvíli jsem obcházel les a pak se po srnčí stezce pustil do tmy. Mezi stromy nepršelo, jen tu a tam dopadla za krk velká kapka. Věděl jsem, že je jen otázkou času, kdy se větve pod tíhou vody skloní a obdaří mne malým vodopádem.

Bylo to jedno. Neměl jsem suché ani spodní prádlo.

A Julie nikde. Zabloudil jsem, chtěl jsem se vrátit, ale cestičky mezi stromy mě zavedly k malé pasece, porostlé vysokou travou a rozdělené potůčkem, teď už pořádně rozvodněným. Ztratil jsem se zpátky do lesa, snaže se podle dětských znalostí určit světové strany, jenže stejně na tom nezáleželo, kdo ví, z jakého jihoseveru jsem vůbec přišel.

Potom se mezi stromy objevil světlejší pás oblohy a bílá postava. Náhoda mi přála.

Rozeběhl jsem se za ní. Nemělo smysl si hrát na schovávanou, pokud to tu zná, vyvede mne ven a pokud i ona zabloudila, budeme dva.

Do cesty se mi připletl potměšilý kořen a já se natáhl, padl jsem obličejem do jehličí a dokončil tak zkázu svého vzevnějšku.

Vem ho čert.

Když jsem se postavil a vytřel si špínu z obličeje, Julie už v dohledu nebyla. Zatraceně!

Ale ano, něco se pohnulo nalevo ode mne, hluboko v lese. Otočil jsem se tím směrem, opatrně jsem zrychlil.

Další bílý stín se objevil napravo.

Tohle nebyla Julie. Bylo to bílé a malé, v rachotu bouře jsem slyšel podivné zvuky. A na okraji lesa se v náznacích ukázaly další dva exempláře.

Tři. Ne, jeden. Stíny – vlastně negace stínů – mizely a náhle se objevovaly, jako by se cosi zhmotňovalo v prostoru a potom si to rozmyslelo. Některé stíny byly větší, jiné přízemní, rychlé a divoké. Někde za zády mi zavyl vlk. Strach dal mým

nohám rychlost a jistotu, letěl jsem přes kořeny, vyhýbal se silným kmenům i slabým větvím. Kraj lesa se blížil, i tam se mihotala mlhavá světélka, ale já věřil, že kolem nich proběhnu, konečně, stíny jsou stíny a vlk je vlk.

A pak se mi do cesty připletl další kořen. Padal jsem pomalu, pokoušeje se udržet rovnováhu, ale gravitace byla silnější. Narazil jsem čelem na cosi tvrdého, snad na kámen, nebo na spadlou silnou větev a zůstal ležet, tělo potřebovalo po otřesu čas na regeneraci.

Někde za zády jsem uslyšel smích. Nelidský, potměšilý smích, *risus sardonicus*, a to bylo na mne příliš. Nedbaje bolesti hlavy a mizerné stability, zvedl jsem se a rozhlédl.

Nikde nikdo. Snad jen tam vzadu, mezi stromy... Nějaká velká postava, chlupatá? hnědá?

Do zděšeného šumu stromů, burácení hromu a kvílení větru pronikl nový zvuk. Natolik charakteristický, abych ho poznal.

Dusot kopyt.

Ale tuhle scénu přece odněkud znám.

Podvědomí zapracovalo rychleji, vytáhlo z paměti uložené informace a já znovu, o své vůli, letěl k zemi. Neboť situace byla natolik zvláštní, abych už věřil úplně všemu. Zabořil jsem nos do jehličí, bál jsem se, pomalu a jistě mnou procházel zimničný třas.

Tak tohle tedy měl být jezdec v bouři?

Bylo to příliš fantastické. Příliš knižní a tisíckrát nemožné.

A přesto to měla být pravda.

* * *

Ne všechno se opisuje. Jsou úkazy natolik přesvědčivé a závažné, že na místo *Matky pověrčivosti* a *Dcery legendy* nastupuje *Lady Pravda*. A ta, kolikrát znásilňována a kolikrát vykládána po svém, dokáže projevit nezměrnou vytrvalost.

Jsou fakta, která v nezměněné podobě vydrží po staletí, třeba i proto, že jsou natolik fantastická, že tichá pošta legendy je už nedokáže zveličit.

Na jednu takovou pravdu narazila Julie.

Animální strach, který proběhl mým tělem se toho jména lekl a zmizel. Dusot kopyt ještě neodezněl, když jsem se zvedl a klopýtal přesně tam, kam jít bylo nanejvýš nebezpečné. Protože tam někde byla i moje podnájemnice, má svěřenkyně, plnící v kolotoči osudů funkci životabudiče jednoho starého mládence. Staral jsem se o ni a hodlal jsem tak činit i nadále, i když riziko bylo příliš vysoké.

Pokud legendy nelžou.

Prošel jsem až k okraji lesa, pronásledován jedním či dvěma malými stvořeními v podobě psů, mizících a znovu se objevujících, nestálých v čase.

Vyžlata.

A tam venku, na malé planině, sevřené ze všech stran černými lesy, tam bylo všechno.

Zavalitý medvěd, huňatý a vztekle mručící, šedé vlčí stíny, potměšilé efemérní bytosti, černé kočky. Všechno to pobíhalo sem a tam, vylo a vřeštělo, měnilo podoby a vyžívalo se ve světle klikatých blesků a burácení hromu. Šílený kolotoč nejrůznějších bytostí, entropický mumraj. Jen uprostřed stál nehnutě mohutný černý kůň, nesoucí stejně nehybného jezdce v tmavém plášti. A ještě někdo tam stál bez pohnutí, drobná postava promoklé dívky, oddělené od jezdce řadou vrčících a navzájem se peroucích vyžlat. Ti dva si hleděli do očí, chtěl jsem vykřiknout, ale hromy by můj hlas stejně nepustily dál.

Divoký lovec.

Mýtické stvoření z lidových pověstí, ženoucí se krajem za doprovodu Štvaní čili Divoké honby. Lidé se před ním zavírali, kdo byl v noc jeho lovu v lese, nepřežil, nepadl-li na zem a neukryl hlavu do země. Jistě, pak nemohl nic vidět a mohl tudíž všude rozhlašovat, že se kolem něj přehnala Divoká honba. Ale ono to existovalo, všechna ta vyžlata, duchové a vlkodlaci, divá lesní zvěř a prazvláštní tvorové, jakoby přicházející z jiných dimenzí. Snad většina lidských obětí zemřela strachem, možná ti, kdož přežili, předávali dál své poznání, okořeněné o bezpečnostní opatření.

Já žil. Kolem nohou se mi proplétala podivná mlha, berouci na sebe chvílemi podobu zvláštních, mnohatělých hadů, jedno obzvlášť zuřivé vyžle mi přeskočilo přes rameno, aby zmizelo v lese. Pomalu jsem se blížil k jádru skupiny, nespouštěje přitom oči z Julie.

Stála pár kroků od jezdce, už jsem rozeznal rysy její tváře, protože honba vydávala podivnou záři. V Juliině obličeji se usídlil zvláštní, ptající se výraz. Neměla strach, našla svůj cíl a bylo jí jedno, že se nachází ve smrtelném nebezpečí. Potom promluvila, nedokážu odezírat ze rtů, ale zřetelně jsem pak slyšel lovcův smích. Řezavý a ironický. Juliin obličej ztuhl, znovu něco řekla a potom, v odpověď na další smích, vykročila k jezdci.

Honba se rozvřeštěla. Uviděl jsem, jak vzduchem prolétlo několik mlžných postav, prosvištělo kolem dívky a ztratilo se ve tmě. Dvě vyžlata vyskočila nad Juliinu hlavu, aby se ve vzduchu otočila a vrátila o několik metrů zpět. Lovcův kůň couvl. A pohnul se kupředu.

Rozeběhl jsem se, odrážel stíny kolem sebe a vyhýbal se hmotným průvodcům Divokého lovce. Oháněli se po mně, ale všichni byli soustředěni na svého pána, čekali co udělá.

Pobídl koně a pak přitáhl otěže. Vraník se vzepjal na zadní.

Julie před ním byla tak malá a tak bezbranná. Zástup se rozestoupil a oni stáli proti sobě, vzpínající se kůň s nehybně sedícím jezdcem a dívka, stojící se spuštěnýma rukama.

„Ne!" vykřikl jsem. A scéna zmrzla v jediném okamžiku. Náhle se kolem udělalo naprosté ticho, i bouře zmlkla, ten člověk skutečně ovládal počasí.

Jako tehdy, před pětadvaceti lety, když přišel pěšky a stal se nejdřív naším společníkem v neštěstí, aby nás zachránil. Teprve teď jsem to začínal chápat.

Rozšklebená tlama vyžlete, které strnulo u mé nohy se začala pomalu otáčet. Pohlédly na mně oči s krví podlitými bělmy, vyjadřovaly úžas – ne, tenhle sem nepatří, není náš. Jedno za druhém, otáčelo se ke mně každé stvoření honby.

„Nech ji... " slova mi uvázla v hrdle. Ne, tehdy nikoho nezachraňoval a já se teď jen na okamžik mohl uklidňovat myšlenkou, že mě pozná. Tehdy jen smetl ubožáky, kteří se mu chtěli postavit. Neprojevil žádnou lidskost, naopak. Chtěl je zabít.

A teď jsem proti němu stál já.

Otočil se jako poslední, zplihlé dlouhé vlasy mu ve slepených pramenech visely přes obličej. Měl neuvěřitelně hloupý a nechápavý výraz. Stál jsem sotva pár kroků od něj, prošel jsem mezi všemi jeho běsy.

Nepochopitelné.

„Pane doktore!" vykřikla vztekle Julie. „Vy... "

Měla strach, ne o sebe, ale o mě, a vyjadřovala ho rozhořčením.

Jezdec zvedl ruku.

„Nemůžeš," řekla Julie a z oblohy sjel klikatý blesk, rozčísl nedalekou borovici. Zadunělo mi v uších a tělem proběhla naštěstí už hodně zředěná dávka elektrického proudu. Jedno z vyžlat vřeštivě zaštěkalo.

Jezdcova ruka neochotně klesala dolů, pomalu, snad se ještě rozmýšlel. A skutečně si to rozmyslel, prudce mávl rukou a nebe se znovu zaplnilo svítící pavučinou statické elektřiny.

Bylo to mnohem silnější než poprvé. Padl jsem na kolena, namáhavě se zvedl a vykročil. Nejpříšernější krok mého života.

„Nech ho být!" řekla Julie. „Neměl sem přijít. Ale patří k nám."

„K vám." opravil ji jezdec dunivým hlasem.

A potom udeřil další blesk, provázel vzteklý Juliin pohled a já si v úžasu uvědomil, že ho způsobila ona.

„Nechápeš to. Nikdy jsi nic nepochopil. Protože máš strach!"

Zasmál se.

„Nechceš se postavit tváří v tvář skutečnosti."

„Vaší?" zadunělo.

„Té pravé."

Jezdec mávl rukou, do jeho služebníků jako by vjel oheň, začali pobíhat a poletovat, zvláštní okřídlená stvoření sviště kolem mně i Julie, stále blíž a blíž.

„Jsi poslední – a bojíš se si to přiznat."

Palouk se proměnil v peklo. Odrážel jsem útoky vyžlat, vyhýbal se duchům i létajícím tvorům. Pak se mi před očima mihl šedý vlkodlačí stín, něco těžkého mě srazilo k zemi a zalehlo. Propadl jsem se do naprosté tmy a ticha.

* * *

Přišla z veliké dálky, sledoval jsem ji, jak postupuje nekonečnem, pomalu a důstojně. Za ní svítila bílebílá monumentální brána, otvor do moebiovského tunelu.

„Promiňte, pane doktore. Já to prostě musela udělat."

Snová Julie se snově usmála, rozhodila ruce a ten pohyb doprovázelo jiskření.

„Možná, že to jednou pochopíte. Každopádně vám děkuji co jste pro nás dvě udělal. Jste ten nejlepší *člověk*, kterého jsem potkala."

„Musím," řekla důrazně, čtouc mé myšlenky. „Máte svojí práci a já svůj osud. Nebudu vám scházet. Aspoň ne dlouho. Pamatujte si – patříme všichni k sobě, jsme jím poznamenaní."

Snažil jsem se vztáhnout ruce, chtěl jsem ji chytit, nemohla přece odejít, potřebuju ji, potřebuji všechno.

Zasmála se.

„Já musím. On je skutečně sám. Sbohem."

A vkročila do brány. Jasné světlo pohaslo a já se ocitl zpět v nekonečné tmě.

Pomalu v ní začínalo svítat.

* * *

Dveře mi otevřel vyjevený Kadeřábek.

„Pane doktore..."

Za zády mu brečela jeho dívka.

„Terezka..." teprve teď si všiml toho, jak vypadám. Zakrvácený, roztrhaný a špinavý.

„Zmizela," doplnil jsem za něj. Němě přikývl.

„To je v pořádku. Zapomeňte na to. Přišla si pro ni Julie?"

Zavrtěli hlavou. Holčička klidně spala, byli se na ni podívat a za chvíli slyšeli její nářek. Vrátili se k ní, ale postýlka byla prázdná. Prohledali všechno.

„A co vy?"

Nechtěl jsem odpovídat. Zvedl jsem ze země malého plyšového medvídka. Smál se nitěným pohledem, také nechtěl slyšet o tom, jak jsem se ráno probral na prázdné pasece, zbitý a nastydlý, kolem nebylo ani stopy po nočním běsnění, jen rozštíplá a spálená borovice.

„Běžte domů, Kadeřábku. Vy za nic nemůžete. Jo a děkuju. Ne za hlídání. Za to, že jste ji tenkrát přivedl."

Poroučeli se v rozpacích, ale já jim nic vysvětlovat nechtěl. A ani nemohl. Sedl jsem si s medvídkem do křesla, hleděl z okna na čistě modrou oblohu a přemýšlel.

Patříme všichni k sobě.

Začínal jsem to chápat.

Nebudu vám scházet. Aspoň ne dlouho.

Usmál jsem se na medvídka.

„Budeme muset počkat, kamaráde. Chvíli to potrvá, ale my se toho dočkáme."

VII.

Vydrželi jsme to dlouho, já i plyšová hračka, hledící mi z poličky přes rameno do psacího stroje. Dlouhých sedmnáct let, život s námi provedl několik kotrmelců, ale všechno se dá přežít. Když čekáte na zvonek u dveří, který jednou musí, ale určitě musí zazvonit.

Patříme přece k sobě a naše životní cesty se propletly tak dokonale, že už se nedaly rozplést. Žádná bouře už nepřinášela jezdce, ale jednou...

Zuřila neuvěřitelně silně, její epicentrum se od východu pomalu přesouvalo nad město. Blesk střídal blesk a hromy duněly v nekonečné kanonádě.

Zvonek u dveří se přeslechnout nedal. Burácel intenzivně a jasně, jako by se rozhlaholily svatovítské zvony. Natáhl jsem se na polici pro medvídka a šel otevřít.

Stála tam, promočená, ale veselá, divoký pohled a tmavé dlouhé vlasy, přesně tak, jako před dávnými časy.

„Ty jsi ale vyrostla." řekl jsem a podal jí medvídka.

Zasmála se a políbila mě na tvář.

„Tohle je od mámy."

Dvorně jsem jí nabídl rámě a když jsme vstoupili, nohou jsem zabouchl dveře.

„Tak pojď, Terezko. Teď tě pro změnu budu učit já."

Znovu se zasmála se a já slyšel v jejím smíchu divokost bouře i zarputilost hledání.

„A budeš má nejlepší žačka, dešťová panenko."

Bouře se ztratila a mezi troskami mraků vysvitlo slunce.

ilustrace Alois Křesala

Ještěr

Karel Max

„Ó dosti! Dosti! Nešťastní neznalí! Zanechte marného snažení!"

Muži na obilném poli zvedají hlavy od neobvyklé práce, která spočívá v kopání jam, stavění zátarasů, překážek a různých pastí.

„Vše toto, co činíte, jest zbytečné," shlíží na ně útrpně muž v pestrém oděvu s množstvím různých přívěsků. „Vím, ano vím, jak horoucně toužíte ochránit své domovy a zajistit klid svým blízkým, avšak vězte, že tyto jámy jsou slabou obranou a nemohou zastavit příšeru posedlou démony. Naproti tomu já, oddaný a pokorný služebník bohů, znám kouzla a modlitby, které ukončí život prokletého netvora tak jistě, jako zítra vyjde slunce."

„Nechme toho, chlapi, má pravdu," říká jeden z mužů, zatímco ostatní se po sobě nejistě dívají. Pole se zrajícím obilím, oddělující les od nevelké vesnice, je na několika místech pošlapáno a pomalu se zde vrší hromady úrodné půdy z hloubených jam. Jinde se ve zlátnoucím porostu skrývají trámy, hustě pobité hřeby.

„Stejně je to zbytečná práce," odkládá krumpáč starý sedlák. „Pole je široké a jestli si příšera vůbec nějak ublíží, akorát ji to víc rozzuří."

„Nemíním strávit poslední den svého života prací," zabručí mladík s rudými tvářemi a nahýbá si z láhve.

„Polpetrich má pravdu. Jestli někdo netvora zastaví, tak jedině on," dodává sedlák. „Vždyť je to, koneckonců, kouzelník."

„Důvěřujte mi, přátelé," promlouvá zaníceně Polpetrich, „neboť moc, jež mi svěřili bohové, abych o vás pečoval a ochraňoval vás, je dostatečně velká, aby zničila stvůru, přicházející z temnot."

„Tak jest," přisvědčuje hrbáč, poskakující kolem kouzelníka. Má podobné barevné roucho a je rovněž ověšen všelijakými cetkami.

„Žvásty! Všechno to jsou jenom žvásty!" ozývá se se z koruny třešně stojící na kraji lesa. Na stromu sedí starší muž v omšelých potrhaných šatech a pojídá sladké plody. Chybí mu pravá ruka.

„Mějte rozum, chlapi. Neposlouchejte ty dva šašky."

„Mlč, neznabohu," obořuje se na něj Polpetrich. „Démon sídlící ve tvém mozku mi nezabrání vykonat svou povinnost. Však mi jednou dojde trpělivost."

„Co uděláš? Proměníš mě v žábu, komediante?" říká s kyselým úšklebkem jednoruký muž.

„Pouze má dobrota mi v tom zabraňuje," pronáší hrdě kouzelník.

„A má dobrota mi zabraňuje přerazit ti nos. Vážně věříš, že tvoje kouzla zastaví tu šelmu? Už jsi někdy něco podobného zkoušel? Ze tvých čar a zaříkání nevzešlo zatím nic než dým a smrad."

„Tvé urážky se mě nemohou dotknout, neboť svatí mužové ví, že jejich odměnou je dobro samo. A zde tito zbožní přátelé dobře vědí, komu mají důvěřovat a kdo zná kouzla, která je ochrání!"

„Chlapi! Jedna pořádná jáma je víc než všechny kejkle těch dvou barevných kašparů! Tady jde už o vážnou věc."

„Tobě se to mluví, Veteráne. Ty nemáš rodinu."

„K čertu! Co na tom, že nemám rodinu? Kdybych měl obě ruce, tak vezmu meč a jdu se bít s tou mrchou, ať je velká třeba deset sáhů !"

„Jo, ale máš jen jednu, tak se nestarej, do čeho ti nic není."

„Kašlu na vás. Vlezte tomu poskakujícímu ňoumovi na hrb! " vyplivuje bývalý voják pecku a nacpe si do pusy plnou hrst třešní.

Muži se začínají sbírat z pole.

„Kam jdete?" volá na ně z jedné jámy statný kovář. „Přece to aspoň dokončíme!"

„Ó, pravdu díš, kováři," roztahuje ruce kouzelník. „Neodcházejte, neboť budu potřebovat vaši pomoc, dobří mužové. Jámy je třeba vyhloubit do přesných obrazců, jen tak posílí kouzla, která hodlám seslat, a modlitby, jejichž moc zničí nestvůru tak jistě, jako zítra vyjde slunce."

„My už ho ale neuvidíme," ozývá se z koruny třešně.

* * *

Lesem jde chvatným krokem vysoký muž. Hraničář sledující stopu. Pozorně naslouchá zvukům okolí a občas ledabyle shlédne na zem před sebe. Stopovat čtyři a půl sáhu vysokého ještěra není žádný problém. Už pět dní mu je v patách. A dnes jej dostihne.

Vlastně tu vůbec nemusel být. Mohl si pěkně v klidu hovět na vojenské akademii v hlavním městě, cvičit nováčky a každý večer se opíjet. Ale správce královských lesů jej požádal o pomoc a starým přátelům se pomoc neodmítá. Kromě toho se v něm probudil hraničářský pud. Les jej přivolal. A tak je tady.

Všechno začalo asi před deseti dny, kdy se skupina šlechticů, znuděných rytířskými turnaji a hony na vysokou, rozhodla ulovit si „něco pořádného". Třeba tyrona, velkého dravého ještěra. Co se jim v horách přihodilo, se dodnes neví. Žádný z nich se nevrátil, ale po lesích začala řádit hrůzostrašná šelma. Běsnění jinak velice plachého a vzácného zvířete bylo záhadou. Bestii se pokusilo zastavit

několik odvážlivců, avšak všichni zaplatili životem, včetně jednoho slavného drakobijce. Když došla králi trpělivost, vzal odpovědnost šlechetně na sebe a přikázal svému správci lesů, aby se škůdce zbavil. Ano, král nazval ještěra škůdcem.

Robul neváhal a hned po rozhovoru s přítelem se vydal na cestu. Nalezl místo, kde „škůdce" rozsápal drakobijce, a zamířil po jeho stopě. Po třech dnech sice ještěr překročil hranice a vstoupil do Dolní země, ale Robul od pronásledování neupustil, přestože pro krále byla tímto věc vyřízena. Hraničář neuznává žádné hranice, to bylo heslo jeho mládí. V této situaci sice nabývá jiného významu, ale Robul ví, že se jej bude držet.

* * *

„Všichni sem! Všichni sem!" volá Hrbáč, poskakující kolem vznešeně se tvářícího Polpetricha, jenž nehybně stojí uprostřed vesnice. Kolem něj se shromažďují ženy, několik dětí, starci i unavení muži, kteří se právě vrátili z pole.

„Slyšte radostnou novinu!" vzkřikne náhle kouzelník a majestátně rozpřáhne ruce, čímž nechtěně udeří svého skákajícího pomocníka. Kdosi vzadu vyprskne smíchy, ale ostatní se tváří vážně.

„Dílo dokonáno jest," volá radostně Polpetrich. „Nyní se již nemusíme ničeho bát. Přátelé! Požehnejte všem dobrým mužům, kteří nelenili a pomohli s vybudováním mocné překážky, kterou netvor nikdy nemůže překročit živý. A blahoslavte bohy, kteří mi seslali svou sílu, abych vás mohl ochránit!"

„Hovno a ne sílu," ozývá se zezadu tichý hlas Veteránův.

„Nyní, kdy se kvapem blíží noc, přistoupím k vyvolávání kouzla, kterým do magického obrazce, který jsme společně vybudovali na našem poli, sešlu proud Síly, která v něm vytvoří mocný vír, jenž příšeru zasáhne a ta padne mrtva k zemi. Avšak ke zdaru kouzla budu potřebovat pomoc vás všech, přátelé. Toto vše činím, abych vás ochránil, neboť takové je mé poslání. Proto vás prosím o vaše požehnání a modlitby, které mě podpoří v nelehké chvíli..."

„Moje požehnání nedostaneš, jako že zítra vyjde slunce, ty barevný darebáku!" přeruší kázání Veterán.

„Mlč, rouhači!" oboří se na něl Polpetrich. „Nevíš, kde spočívá Pravda a neuvědomuješ si důležitost této chvíle. Lidé! Čím více nás zde bude soustředit své myšlenky a modlitby ke zdaru naší věci, tím větší je šance, že temný netvor nedožije jitra."

„Říkal jsi, že je to tak jisté, jako ze zítra vyjde slunce, " volá jednoruký muž.

„A to je pravda, Veteráne, pokud mé dílo nezhatí někdo, jako jsi ty."

„Už buď zticha, Veteráne," obrací se k němu starý sedlák, ke kterému se přidávají další souhlasné hlasy.

„A také čím déle potrvají naše modlitby," přehluší je opět Polpetrich, „tím větší síly nabude mé kouzlo, proto je zbytečné ztrácet čas malichernými řečmi. Jsou zde všichni?"

„Ne, jako vždycky chybí ti tři."

Před jedním domkem nedaleko od shromáždění sedí tři muži, nahýbají si z lahví a tlumeně se pochechtávají.

„Ach, chlapci!" zalomí rukama Polpetrich. „Copak se nikdy nepoučíte? Ani v této chvíli, kdy se sama smrt přiblížila a může vám brzo pohlédnout do očí? Aspoň dnes zanechte hříšného pijáctví a připojte se k nám svými modlitbami, abychom zachránili naši drahou vesnici."

„Vždyť...my se...modlíme...chlapče," říká jeden z mužů a jeho kolegové horlivě přikyvují.

„Ach, Ervene, ty jsi nejstarší, proč neodložíš láhev a nepřijdeš sem, mezi nás. Tví bratři by jistě následovali tvého příkladu."

„Jistě...bratře..."

„Vidím, že má slova jsou marná. Ale netvor se blíží a zle skončí ten, jehož mozek je příliš zatemněn na to, aby se uchránil před strašlivou pohromou, která nás čeká!"

„Abychom se napili...dokaváď je čas," říká Erven a jeho bratři se spokojeným výrazem ve tváři souhlasí.

„Aspoň někdo tady má rozum," prohlašuje Veterán a odchází pomalým krokem k pijákům.

„Odpustme těmto mužům, kteří nevědí, co činí!" ječí kouzelník. „A přistupme už k vyvolávání kouzla, neboť to je mým úkolem a nenechám se nikým připravit o čas, který potřebuji k záchraně nás všech.!"

* * *

Je noc. Uprostřed vesnice hoří vysoký oheň, kolem něhož sedí v kruhu lidé s ustaranými a napjatými tvářemi. Nad nimi se tyčí Polpetrich a se zavřenýma očima mumlá podivná slova. Kolem něj poskakuje Hrbáč a mává jakýmsi amuletem. Nedaleko od ohně spí před domkem tři zpití bratři a u nich sedí jednoruký muž, který každou chvíli hledí znepokojivě k lesu, zvedajícímu se jako tichá hrozba nad spícím polem za vesnicí.

Pojednou je noční ticho přerušeno vzdáleným zařváním. Všichni sebou trhnou. Hrbáč přestává poskakovat. Praskající oheň prozpěvuje do zlověstného mlčení a jeho odlesky se mihotají v doširoka rozevřených očích. Po chvíli se zvuk ztlumený lesem rozlehne znovu.

„Bohové...," vydechne kdosi.

Veterán vyskočí a kamsi odbíhá.

„Zachraň se, kdo můžeš!" vykřikne ženský hlas.

„Ne!" umlčí počínající paniku kouzelník. Pomalu otevírá oči a strnule hledí do ohně. „Už přichází! Nebojte se, přátelé, a důvěřujte mi. Kouzlo je mocné. Důvěřujte bohům, kteří mi dali za úkol vás chránit před vším zlem."

„Utečte! Utečte, dokud je čas." K ohni přichází Veterán, v ruce má jakýsi balík. „Copak jste se úplně pomátli? Ten řev vám nestačil? Tam v lese je nějaká šelma a tenhle kouzelnický tatrman bude první, koho sežere. Ale vsadím se, že ještě z břicha té potvory na vás bude volat, že mu máte důvěřovat."

Veterán hází balík na zem a začíná z něj svou levicí cosi vymotávat z hadrů. Kouzelník na něj ani nepohlédne. Náhle třímá bývalý voják ve své jediné ruce starý meč.

„Až sem dorazí ta příšera a začne zabíjet, vzpomeň si na mě, Polpetrichu. Říkám ti, že to všechno nemuselo být, nebýt tvého šílenství a bláznivých řečí, kterými jsi zbavil tyhle lidi zdravého rozumu."

Polpetrich upře nepřítomný pohled na vojáka:„Mým posláním je ochránit tuto vesnici. A já svou povinnost splním. Podaří se mi to tak jistě..."

„...jako že zítra vyjde slunce, ja vím," povzdechne si Veterán. „Poslouchej mě, kouzelníku. Mám jenom jednu ruku a nejsem nejmladší. Až zítra ráno vyjde to tvé slunce, budu asi mrtev, stejně jako ty. Ale až to slunce vyjde, nikdo nebude moci říct, že jsem neudělal pro záchranu vesnice víc než ty."

Po těch slovech odkráčel Veterán do tmy.

* * *

Hraničář Robul běží lesní tmou, na levé ruce štít, v pravici těžkou sekeru. Z temnoty před ním je slyšet otřesy a praskot větví, jak se cosi velkého prodírá lesem. Ještěr před chvílí zrychlil, jakoby chtěl svému pronásledovateli uniknout, ale Robul dobře ví, že on není tou příčinou. Tyron cosi ucítil, nebo uviděl.

Náhle lomoz lámaných větví ustává. Robul přidává, ale za okamžik se zastavuje. Stojí na kraji lesa a vidí před sebou pole a na něm v šeru zlověstný, vysoký, čtyřsáhový stín, jak kráčí ke světlu probleskujícímu mezi obrysy domků, které jsou hned za krátkým lánem obilí. Ne, to snad ne! Času je najednou strašně málo. Hraničář sahá do kapsy, vytahuje z ní flakónek a jeho obsah co nejrychleji vypije. Povzbuzující lektvar, který z něj setřese únavu, dá mu sílu a projasní myšlenky.

Obluda znenadání silně zařve a zastaví se uprostřed pole. Robul se přikrčen opatrně rozbíhá, zatímco tyron, který šlápl na trám s velkými hřebíky, vztekle dupe nohou o zem a prohlíží si plochu před sebou. Robul v běhu tiše přeříkává slova hraničářské modlitby: „Matko Přírodo, ztiš mé kroky, ať jsou jako padající listí, skryj

mé pohyby, ať jsou jako lesní stíny, obrať vítr, ať odnese můj pach pryč, ukolébej bdělost těch, před nimiž chci zůstat skryt v tuto chvíli!" Opatrně obchází špičku dlouhého ocasu, který by se mohl každou chvíli pohnout, a pevněji sevře zbraň. Rozběhne se, přiskočí k tyronovi zprava a vší silou tne sekerou do nohy tlusté jako mladý strom. Zraněný obr zařve neuvěřitelnou silou. Hraničář uskakuje, snaží se mu dostat za záda a oběhnout ho, ale mrštné švihnutí ještěřího ocasu jej povalí na zem. Muž se odkulí ke zvířeti, aby se jej znovu pokusil zasáhnout do nohy a tím zbavit pohyblivosti, avšak příšera jej chce přišlápnout svou těžkou tlapou. Robul se pokouší zvednout ze země, ještěrova noha jej znovu srazí, seká do tlapy, která se jej opět snaží rozdrtit, a odkulí se do bezpečné vzdálenosti, kde bleskově vstává. Ještěr už je u něj a sklánějící se obrovská tlama plná ostrých zubů jej už uchopuje za ruku s malým kulatým štítem. Robul prudce sekne a zasahuje netvora do spodní čelisti. Tyron rychle zvedá hlavu a ještě než dozní bolestivé zařvání, silné kopnutí odmrští muže deset sáhů daleko. Otřesený hraničář jako v mdlobách pozoruje blížícího se tyrona. Vztahuje proti němu ruku a šeptem vyřkne jakési nesrozumitelné slovo. Ještěr zařve bolestí, otřese se, ale jde dál. Robul říká další kouzelné slůvko a ještě jedno, ale jsou neúčinná. Z posledních sil se snaží odkulit pryč, co nejdál od zvířete a snad mu zmizet v obilí. Najednou cítí, jak se pod ním propadá zem, a bolestivě dopadá na dno jakési jámy.

Těžce oddychující Robul leží na dně dva sáhy hluboké díry a naslouchá otřesům země. Cítí každou kost v těle a noha mu krvácí z rány roztržené drápem. Sekera i štít leží kdesi venku. Sahá za opasek pro tesák. Vidí nahoře strašidelný obrys velké hlavy a horní poloviny trupu se dvěmi krátkými zakrnělými končetinami. Kde se tu vzala tahle díra? Zachránila mu možná život, ale na jak dlouho?

Tyron pár okamžiků váhá. Pak náhle zděšený hraničář spatří, jak do jámy klesá obrovská noha. Sevře tesák, aby se pokusil ubránit, avšak ozve se další zařvání a vražedná tlapa je pryč. Nahoře se něco děje. Robul se rychle drápe ven. Vidí v temnotě jakousi postavu, jak prchá před rozlíceným ještěrem. Postava podivně kličkuje a něco přeskakuje. Pod dravcem se propadá zem a šelma vězí jednou nohou v podobné jámě, jako před chvílí on. Muž se vrací, obchází běsnící šelmu a snaží se jí zabodnout do boku meč. Jen stěží však uniká rychlému sklapnutí hrůzostrašných zubů. Přesto na zvíře, hrabající se z jámy, dál neohroženě doráží.

Robul neváhá ani okamžik. Rozbíhá se a po mohutném skoku dopadá obludě na hřbet. Natahuje ruku co nejdál a bodá do levého boku, pod horní končetinu, co nejblíže srdci. Po druhém bodnutí uvízne tesák v ráně a hraničář padá ze zmítajícího se těla na zem. Plazí se do bezpečné vzdálenosti od nesnesitelně řvoucího tyrona.

Ještěr se marně snaží dostat z jámy. Ma zraněné obě nohy a síly mu rychle ubývají. Tlamou se pokouší vytáhnout si z boku tesák. Neúspěšně. Ohlušující řev je slyšet na míle daleko, dlouhý ocas švihá do prázdna.

Unavený hraničář pokleká a uklání se umírajícímu zvířeti: „Odpusť, že jsem tě zabil, velký ještěre. Byla to má povinnost. Byl to dobrý boj. Tak tomu chtěl osud a tak se stalo.“ Poté se sklání k zemi a šeptá tichá slova děkovné modlitby.

Zesláblý tyron utichl. K odpočívajícímu Robulovi se blíží postava s mečem. Chybí jí jedna ruka.

„Buď pozdraven, pane,“ uklání se Veterán. „Dovol, abych ti vzdal úctu a co nejupřímněji ti poděkoval za čin, který jsi vykonal. Tvá statečnost zachránila život můj i mých přátel z této vesnice, kde budeš také podle toho přijat. Och, vidím, jak si mě znepokojivě prohlížíš – o tu ruku mě nepřipravily zuby tohoto zvířete, ale meč nepřítele ve válce už před patnácti lety.“

„I ty buď pozdraven a přijmi mé díky, neboť bez tvé pomoci bych skončil svůj život na dně jámy, kterou zřejmě vyhloubili zdejší vesničané,“ usmívá se hraničář.

„Ano, odpust, pane. ty jámy byly vyhloubeny na obranu před příšerou, nikoli před tebou.“

„To vím. Také mě zřejmě zachránily před smrtí a vydatně nám pomohly. Odkud jste však věděli, že se k vesnici blíží tyron?“

„Dnes ráno přiběhl z lesa uhlíř a vyprávěl nám o hrozném netvorovi, který řádí po lesích a míří naším směrem.“

„Musíš být velice odvážný muž, když ses mu chtěl postavit sám - jednoruký. Ostatní utekli?“

„Och, pane, tak to není. Vlastně jsem šel na jistou smrt, ale pak jsem zajásal, když jsem viděl, jak se kdosi chrabře bije s netvorem, i řekl jsem si – snad nám bohové skutečně přejí. Po tom, co jsi spadl do jámy a ta obluda tě chtěla rozšlápnout, jsem k ní zezadu přiběhl a sekl ji do nohy, přesně, jak jsi to prve udělal ty, pane. No, a dál už jsi to viděl sám, díky bohům za tu jámu. A ostatní...áách,“ mávne rukou znechuceně Veterán, „však uvidíš sám, pane. Jsi jistě unaven a snad zraněn po tom hrozném souboji a já tě zbytečně zdržuji. Pojďme do vesnice, tam si odpočineš.“

* * *

Na návsi panuje hrobové ticho. Zdá se, že koncert děsivého řvaní snad nadobro skončil. Všichni sedí jako sochy, nikdo se neodvažuje přiložit větve na skomírající oheň. Polpetrich sedí s kamennou tváří a zavřenýma očima, Hrbáč má podivně zkřivený obličej, snad strachem, několika lidem stéká z čela studený pot. Téměř každý se co chvíli nenápadně podívá po kouzelníkovi.

Ze tmy se ozve jakýsi šramot. Vyděšené pohledy se snaží proniknout temnotou.

„Ne...ne...netvor!“ jektá potichu Hrbáč.

„Mlč, ty hrbatý hlupáku!" ozýva se ze tmy známý hlas. „přiložte na oheň a připravte vodu a obvazy! No tak, vzpamatujte se, lidi! A radujte se, příšera je mrtvá! Připravte jídlo a pití, bude se slavit! Připravte pohoštění pro vzácného hosta! Lidi, jsme zachráněni!"

Tváře se pomalu rozjasňují, některé se ještě nedůvěřivě mračí, Polpetrich ani nehne brvou. Kdosi přihodí na oheň suché větve a v jasné záři všichni hledí na přicházejícího Veterána a vysokého statného muže, který se o něj unaveně opírá. Zraky všech zkoumají neznámý obličej, dlouhé černé vlasy spadající na mohutná ramena, kožené brnění, vysoké boty i krvácející nohu.

Robul se lehce uklání:„Buďte pozdraveni."

„Toto je náš zachránce! Tento statečný muž usmrtil tu hroznou nestvůru, jemu patří díky nás všech. No tak, lidi, věřte mi, běžte se podívat, leží tam na poli a je po ní, cha, chá," směje se bývalý voják.

U ohně začíná být živo. Ozývají se radostné výkřiky, lidé se objímají a všichni se usmívají od ucha k uchu. Všichni kromě Polpetricha. Dvě ženy odbíhají pryč a vracejí se s vodou a obvazy, aby ošetřily zraněného hrdinu, který se mezitím s nepatrným úsměvem za neustálého poplácávání po ramenou posadil k ohni.

„Hej, Ervene," volá Veterán, „vytáhni ze svého úkrytu tu skvělou láhev, kterou máš schovanou na lepší časy. Náš zachránce si ji zaslouží! Skvělá láhev pro skvělého muže!"

Hraničář, ke kterému směřují všechny pohledy a slova chvály, jen sedí a usmívá se. Když jsou ženy hotovy s obvazováním zranění, děkuje jim, rozhlíží se po kruhu a zvedá ruku. Všichni utichají.

„Děkuji vám za vlídné přijetí, přátelé. Bohové tomu tak chtěli, že jsem dnes dostál svému poslání a splnil přetěžký úkol. Mé díky však patří tomuto odvážnému jednorukému muži, bez jehož pomoci bych se stěží obešel, a také vám, kteří jste nastražili na poli pasti a také tím nepřímo dopomohli k mému úspěchu. Díky vám."

„Vyprávěj nám o tom, vznešený pane..."

„Jaké je tvé jméno?"

„Odkud přicházíš, pane?"

Další zvednutí ruky a příval dotazů utichá.

„Mé jméno je Robul. Jsem hraničář a přicházím z Horních zemí. Jsem velmi unaven po dlouhé cestě a těžkém boji a proto přenechám čest vám vše vypravovat svému statečnému příteli a půjdu odpočívat, když dovolíte. Jedné věci však nerozumím. Nechápu, jak jste tu mohli v klidu sedět a spoléhat na jediného muže a několik jam, že ubrání vesnici. Proč jste mu proboha nepomohli, nebo neutekli?"

Pozornost všech se přenáší na Polpetricha, který stále sedí s nehybnou kamennou tváří a zavřenýma očima.

„Za to může tamten šašek a jeho pomocník, pane," odpovídá Veterán. „Jsou to blázni. Pomátli celou vesnici. Prý zastaví příšeru nějakým kouzlem, které..."

„Mlč!" Kouzelník otevírá oči a zpříma pohlédne na hraničáře. „Mé jméno je Polpetrich. Ukolem, který mi svěřili bohové, je chránit životy obyvatel této vsi a pečovat o jejich dobro. Dělám to dlouho a činím tak nejlíp, jak dokážu. Dnes jsem byl podroben těžké zkoušce a není mou starostí hodnotit, jak jsem v ní obstál, protože mé svědomí je čisté. Budiž ti vzdány díky a požehnání, hraničáři."

„Ty vychytralý darebáku!" hrozí rukou Veterán. „Teď už nikoho neoklameš. Všichni ví, že ještěra nezabil tvůj kouzelný vír, ale ruka tohoto hrdiny. Ještě že máš aspoň tolik slušnosti, abys mu poděkoval! Proč nepřiznáš, že žádná tvá kouzla by nás nezachránila?"

„Včera jsem řekl, že netvora s jistotou zastavím. Hle, východní obzor se pomalu jasní a netvor je mrtev. Své poslání jsem splnil."

„Zasloužil bys vyprášit kožich, ty podvodníku! Starou belu jsi splnil..."

„Polpetrichu, ty jsi kouzelník?" ptá se Robul.

„Nazývají mě tak."

„Tedy jsi zasvěcen do tajů magie?"

„To jsem nikdy neřekl. Umění mágů je mi cizí."

„Vysvětli mi, jak jsi mohl vydávat všanc tolik životů, životů žen a dětí a zůstat s nimi zde v takovém nebezpečí?"

Polpetrich neuhýbá před ostrým pohledem a stále se dívá přímo do Robulových očí.

„Mám moc a poslání od bohů. Co máš ty, že se mě takto ptáš?"

„Moudrost věků. Moudrost Matky Přírody, která mi dnes pomohla splnit mé poslání. Dnes jsi měl štěstí, ale co příště, kdo zaplatí životem za tvou pošetilost?"

„Co ty víš o moudrosti věků, hraničáři? Co vím já? Co víme o tom, co se dnes vlastně stalo?"

„Odpověz na mou otázku."

„Ty máš své poslání, hraničáři, a říkáš, že dnes jsi jej splnil. I já mám své poslání a říkám, že dnes jsem mu rovněž dostál. Proto nebudu odpovídat na žádné tvé otázky," zvedá se Polpetrich. „Co víme o svých posláních a úkolech...? Dobrou noc, přátelé. Ať vás chrání bohové."

„To s námi ani neoslavíš splnění svého poslání?" volá za odcházejícím kouzelníkem Veterán a mává otevřenou lahví. „Ááá, dobře, že je pryč, aspoň nás nikdo nebude osočovat z hříšného pijáctví."

* * *

Slunce stojí vysoko na nebi. Celá vesnice je na obilném poli u lesa, prohlíží si majestátní tělo a zkoumá stopy po včerejším boji. Veterán snad už podesáté líčí noční události. Robul si mlčky prohlíží tyrona, na jehož hlavě našel podivnou jizvu, zřejmě způsobenou šlechtici. Právě ona způsobila ještěrovo pominutí.

Kdosi mu přináší jeho štít a válečnou sekeru. Jde k mrtvole a vytahuje z ní tesák, otírá jej a dává za opasek.

„Ó, pane, to byla skvělá rána," pochlebuje mu kdosi za zády.

„Díky. Drazí přátelé!" obrací se k vesničanům. „Děkuji vám za vše. Musím se s vámi rozloučit."

„Ty už odcházíš? Pane, můžeš u nás zůstat, jak dlouho budeš chtít. Jídla a pití dostaneš, co hrdlo ráčí."

„Ne, to nejde. Musím zpátky... mám svou práci."

„Lidé v Horních zemích žijí jistě blaze, když jejich hranice střeží takoví muži."

„Jistě," potlačuje úsměv Robul při vzpomínce na své žáky ve vojenské akademii.

„Příteli, a co tvé trofeje?" ukazuje Veterán na mrtvolu. „Zuby, drápy... nic si nevezmeš?"

„Všechno je tvé, Veteráne, a nezapomeň na ty, kteří kopali jámy."

„Pane, co když přijde z lesů další nestvůra, kdo nás ochrání?"

„Další nestvůra určitě nepřijde, to vám slibuji. Teď už bude klid. A kdyby, však vy si s ní nějak poradíte. Je tu Veterán a taky váš kouzelník," usmívá se hraničář.

„Odkud se vzala ta příšera, pane?"

„Ach, to je dlouhý příběh. Ale tahle byla první a poslední, to vám říkám tak jistě, jako že dnes zapadne slunce."

Přichází k němu starý sedlák a uklání se.

„Díky ti, pane. Vždy tě budeme s úctou vzpomínat a modlit se za tebe."

„Toho si vážím."

„A... pane, nepohrdej Polpetrichem. On není to, za co jej považuje Veterán. Mnohokrát nám už pomohl. Nepohrdej jím. To on tě přivolal. On ti pomohl."

„A já jemu."

„Tak. Možná to chápeš. Věř mým slovům."

Všichni se se zachráncem vesnice loučí a znovu mu vzdávají díky. Někteří přinášejí dary, které jsou však odmítnuty.

„Mám před sebou dlouhou cestu, přátelé. Husy a slepice by mi jen překážely. Vystrojte velkou hostinu, nacpěte si břicha a v dobrém na mě vzpomínejte!"

ilustrace Lukáš Hlubek

Problémy a chyby

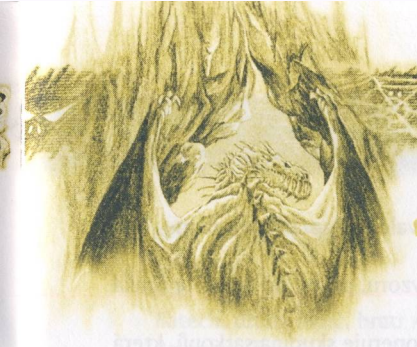
(dokončení)

Jacek Brzeziński

Problém družinové hry, popsaný výše pomocí několika vybraných otázek, svědčí jasně o tom, že ti Pánové jeskyně, kteří od hráčů vyžadují současně realistickou hru i naplňování utopické vize družiny, chtějí dvě vzájemně si odporující věci. Neznamená to, že některý ze způsobů je lepší. Prostě jen existují **různé styly hry**, různí hráči hrají různým způsobem a je třeba to vědět. Z mých pozorování vyplývá, že naprostá spolupráce v družině není až tak dobrá, jak se zdá. Pomineme-li obrovské zploštění psychologické vrstvy her na hrdiny, která je přese všechno nejpoutavější (asi každý by raději pozoroval hráče plně **se vžívající** do svých rolí, než takové, kteří hrají úplně bezbarvě), vede i k běžným a velmi vážným technickým chybám, které mohou naprosto pokazit zážitek ze hry někomu, kdo je zvyklý hrát dobře i technicky správně. K těmto chybám jmenovitě patří:

Informační chyba

„*Nevyužívej informace, které tvá postava nezná*" – to je základní zásada her na hrdiny. Bohužel mnoho hráčů, kteří preferují tzv. družinovou hru, nebere na tuto zásadu vůbec ohled. Hra, o které je řeč, nám v tomto směru způsobovala zimnici a vyrážku. Nechtěli jsme stále chodit s PJ z doslechu všech hráčů, ale to, co se dělo, přesahovalo všechny meze. Pokud některý z hráčů něco udělal, cokoliv a bez ohle-



Jeskyně

Ztracená hvězda

Martin „Lindor“ Vojnar

Stručná dějová linie

– Hvězda z Negaxy je ukradena bratry Arkem a Batechem

– Ark je na útěku zabit, Batech uniká

– Ramazin hledá ve městě nového sluhu a nachází Batecha, který souhlasí, oba odjíždějí v tu samou noc, kdy ke krádeži došlo

– Batech se snaží po 5 měsících uniknout, neúspěšně a Ramazin jej zabíjí, Hvězdu považuje za hračku, která jej však natolik zaujme, že se již od ní neodloučí

– v následujících desíti letech jsou vysíláni adepti Hvězdy,

– jen dva, kteří přežijí nástrahy divočiny, se dostanou až k Ramazinovu domu, aby zde nalezli smrt (nemrtví)

– Ramazin se vydává na výpravu s cílem nalézt opuštěné dračí sídlo, sídlo nalézá, leč neopuštěné, ale starý drak, který jej obývá, je na sklonku svých sil, a tak se Ramazin stává jeho žákem

– drak umírá a Ramazin užívá spojeného Umění k vrcholnému kouzlu, mění se v draka a zachraňuje část vědomí starého draka (děje se po cca šedesáti letech od příchodu Ramazina do údolí Sněžných vlků)

– dračí prvek v Ramazinovi převládá a ten na své lidství zapomíná

– člen družiny obdrží necenzurované psaní od svého chráněnce (budoucího adepta Hledání hvězdy), zhruba třicet let po Ramazinově proměně

– družina vyráží nejkratší cestou a nocuje v ruinách bývalého Ramazinova domu, kde zažívá prapodivný sen

– snový odraz Hvězdy ukazuje družině cestu ke svému vzoru, přímo do doupěte draka (Ramazina)

– ve chvíli, kdy se postavy blíží k doupěti draka, v okolí operuje skupina sarkonů, která uloupí část drakova pokladu

– nastává jednání mezi drakem a družinou

Motivace družiny

Část první, z Laetu směrem na Negaxy, ruiny Ramazinova domu

Motivace by měla vyplynout z průběhu hry. Jeden z členů družiny obdrží dopis, na kterém něco není v pořádku.

Až příliš se liší od předchozích psaní Gawainna. Rukopis je těžkopádnější, věty více citově zabarvené a navíc, minulý měsíc přišel Gawainnův dopis v pořádku (i když Gawainn píše, že žádný neposlal). Tedy, buď tento list není od Gawainna, nebo jsou falšovány všechny předchozí. Dále stavím na předpokladu, že dotyčný člen družiny bude chtít zjistit, jak se věci mají, a při tom strhne zbytek skupiny.

Předchozí dopisy jsou nepravé. Gawainn sice každý měsíc píše vzkaz svému ochránci, ale chlapcův vychovatel je zadržuje, aby je nahradil vlastním výtvorem. Stejně tak zadržuje listy pro Gawainna zvenčí, ty však bez náhrady. Tuto *échange mutuel* činí z vlastního přesvědčení, neboť by chlapce zbytečné dopisy jen vyrušovaly. Minulý měsíc opomněl Gawainnovi připomenout napsání pravidelného listu, ale svou verzi odeslal.

Vtáhnutí do snu při utáboření je automatické.

Část druhá, hledání neznámého cíle, ruiny domu až údolí Sněžných vlků

Podle změn v intenzitě záře iluzorní Hvězdy, kterou ve snech vidí ten člen družiny, jenž se jí dotkl ve snovém podzemí, se zřejmě bude ubírat následující cesta družiny. Nicméně je možné, že se ostatní budou chtít vydat do Negaxy, a není důvod je nenechat jít. Do Bílých vrchů se stejně jednou vydají, neboť jinudy cesta nevede.

Část třetí, dračí sluj, vesnice Ostrozubů a výprava sarkonů

Z průběhu děje se budou události řítit samospádem a stejně tak i motivace. V této části není třeba postavy ovlivňovat, mají již dostatek informací a zážitků, aby se rozhodovaly samy. Chtějí-li zachránit adepta od hledání Hvězdy po zbytek jeho života, měly by Hvězdu získat samy. Brzy přijdou na to, že je v dračí sluji. Půjdou-li na draka-Ramazina se zlou, oplatí jim stejnou mincí, a to (pravděpodobně) většina nepřežije. Pomohou-li drakovi vyřešit jeho současný problém – ztrátu části z pokladu – uzavře s nimi dohodu, výhodnou především pro něj. Po zdárném splnění úkolu je odmění jednou věcí, o kterou si řeknou (mimo věc z pokladnice), uvrhne na ně Sněžnou slepotu a propustí je s časovým ultimátem (do dvou dnů musí být družina pryč, pak jsou pro draka nepřítelem jako kdokoliv jiný, ale je tu samozřejmě to kouzlo... ; pomoci může šaman Pružná kostice).

Historie – dějství první

Účinkují:
Ark, první lupič
Batech, druhý lupič, bratr Arka
Ramazin, čaroděj

„Konečně," zasykl Batech. „Byl jsi tam celou věčnost!"

Temný stín, který se před chvílí objevil na střeše nevysoké zídky, rýsující se proti bezhvězdné noci jako kaňka nejčernějšího inkoustu, těžce seskočil. „Dostali mě," vydechl vyčerpaně. S bolestivým výrazem ve tváři hodným profesionálního žebráka první třídy ukázal Batechovi zčernalou ruku. „Šipka a taky jed, asi," vysvětlil bratrovi. Naléhavě chytil Batecha za rukávec navlhlého pláště a přitáhl jej k sobě. Přitom se zády opřenými o chladivé zdivo pomalu sesouval do sedu. „Poslouchej..."

Batech ze sebe nevydal ani hlásku. Nerozuměl tomu, co se kolem něj děje. Proč se tu ještě zdržují, když tu chrámové stráže mohou být každou chvíli? Strnule zíral na Arka, svého o pět let staršího sourozence, který mu cosi vykládal. „Hlupáku!" slyšel zasyčet jeho hlas, „teď není čas na dlouhé řeči. Tohleto si vezmi s sebou a zmiz. Hned!" Současně se slovy vybalil ze záhybu své tuniky skleněnou kuličku a téměř ji hodil Batechovi do rukou. Myšlenka se vnutila do bludného kruhu Batechova uvažování – pěkně těžká.

Batech zmateně potřásl hlavou ve snaze zaostřit svůj pohled. Postava pololežící u zdi sebou křečovitě škubla. „Bratře, ... " chtěla něco říci, ale její ústa se zalila krví, která pomalu kanula a barvila límec a okolí do ruda. Batech zamrkal a na okamžik zamrzl; poslední pohled umírajícího, vypoulené oči, plné zoufalství a hrůzy z nadcházejícího byly více, než dokázal snést. Poté jeho reflexy zvítězily. Potlačil vzlyky, nohy přinutil k pohybu a potácivě se rozběhl pryč od místa, které zůstane navždy v jeho mysli ne nepodobné černému dnu hlubokého jezera.

Jak dlouho běžel tichými a prázdnými uličkami Negaxy, Batech nevěděl. Probral se až v severní čtvrti, kousek od masivních kamenných zdí bašty strážící severozápadní hradby, které nikdo neřekl jinak než Dvojčata. Studený vítr jej štípal do očí a v levé ruce se mu ozývala křeč. I přes mrznoucí slzy, které se mu koulely po tvářích, uviděl obrys skleněné kuličky pevně sevřené v dlani. A uvnitř bílé světlo, chladné jako smrt. 'Tak to přece jen nebyl sen,' pomyslel si a v dalším okamžiku se zlomil v pase.

Dlouho dávil naprázdno, než se mu podařilo zklidnit rozbouřený žaludek. Rychle se rozhlédl. Na čtyřicet kroků od něj spatřil v záři lucerny otřískaný vývěsní štít. Bezmyšlenkovitě zamířil dovnitř krčmy za bezpečím světla a tepla. Zpoza dveří se ozýval tlumený lomoz místní klientely.

Shodou okolností byl v tu chvíli v hospodě i Ramazin, čaroděj. Sháněl do své domácnosti sluhu a nabídka byla mizerná. Dnešní večer se však skálopevně rozhodl už déle nečekat, a vem to čert, vzít prvního, kdo nebude vypadat na umření. Raději to, než strávit další noc v tomto domově všech blech. Vrzly dveře a Ramazin zbystřil. Hubený chlapec, těkající pohledem ze strany na stranu jako lovená zvěř, vkročil do místnosti a zamířil k nejbližší lavici.

Tenhle nebo nic, zavrčel si pro sebe Ramazin a rázně se zvedl s pohledem namířeným na svou kořist, která se zubožene choulila v koutku. Jistě, vypadal promrzlý a vystrašený, ale

na to byl Ramazin zvyklý. Žádný rozdíl mezi ním a stovkami dalších, které se před ním hluboce klaněly, ale za zády by mu byli schopni naplivat do tváře.

Když Batech uslyšel nabídku toho velkého muže, který vypadal jako kapitán vojska nebo alespoň bohatý kupec, nechápavě na něj hleděl – nejprve – a posléze rezignovaně přikývl. Co jiného mu zbývá...

O hodinu později již seděli v sedlech koní a v houstnoucím víru sněhových vloček se vydali směrem k severu.

Po pěti měsících v Ramazinových službách se Batech rozhodl utéci. Než asistovat při pokusech svého pána, při nichž zavíral oči a přesto mu vstávaly vlasy hrůzou na hlavě, to raději zpátky do města nebo do lesů. Hlavně pryč. Čaroděj jej však chytil. Do slova a do písmene, přímo za ruku, když se Batech pokusil na cestu předzásobit z útrob mistrovy pokladnice. Ramazin smutně pokýval hlavou a Batecha zahalil věnec plamenů.

Den poté Ramazin objevil při úklidu Batechovy komory zajímavou hračku. Skleněnou kouli, příjemnou na pohled i na dotyk. 'Ale co,' pomyslel si, 'stejně to byl zloděj' a automaticky vsunul ruku s koulí do záhybů svého šatu.

Od té doby se už se svým 'malým potěšením', ve skutečnosti však Hvězdou, více nerozloučil a brával si jej s sebou, kamkoliv ho kroky na cestách zanesly...

Historie – dějství druhé

Účinkují:

tlupa sarkonů vedená poručíkem Qrutgorghem

ledový drak Ouchela-madarez-theringolath, kdysi Ramazin, čaroděj

„Rychle, červi, nebo vás seženu!" zahrozil nejvyšší a nejsilnější ze sarkonů. Nebyl spokojený, ani klidný, ačkoliv by podle výsledků měl být. Všechno šlo až příliš hladce. Přes hory se dostali bez nehody a na trpaslíky nenarazili. Zpátky už samozřejmě touto cestou nemohou, ale to poručíka Qrutgorgha, velitele loupežné výpravy, netrápilo. Děr v horách je spousta a některá dozajista povede k jejich sídlištím. Myšlenky se mu zatoulaly o několik týdnů zpátky...

„Musím ten pohár mít. MUSÍM HO MÍT! JASNÉ?" podzemním sálem hřímal chraplavý hlas nižšího velitele sarkonů. Qrutgorgh pokyvoval hlavou. Poučil se z bezhlavých těl svých předchůdců, že odpor nemá smysl. Jestliže chce šéf ten pitomý kus skla, tak ho dostane. Taky si jeho náladová a věčně vzteklá žena mohla vymyslet něco rozumnějšího (a v dosahu). Nasadil kamenný výraz, o kterém byl přesvědčen, že vypadá dostatečně odhodlaně. „Jak si přejete, Nejsilnější z nás!" vyštěkl, otočil se, vyklusal předpisově ze sálu a zachoval se jako pravý sarkon s hodností. Rozpoltil lebku prvnímu vojáku ze své jednotky, kterého uviděl, a zařval: „Do zbraně, první a druhá skupina, za hodinu nástup u Šesté brány!" Pak se zamyslel a s ošklivým zašklíbnutím dodal: „Poslední bude hozen vlkům!"

Noha mu sjela po zledovatělém kameni a voják před ním se vyplašeně otočil. Qrutgorgh jen zavrčel: „Neotáčet, padat! " a vytřásl vzpomínky z hlavy. Teď se musí soustředit na cestu. Někdo si to ošklivě odskáče, odvážil se zaprorokovat a doufal, že tím nemíní sebe. Možná se přece jen neměli zdržovat rozbíjením dračího oltáře. Dračí doupě však našli rychle a pod rouškou noci a za mohutného chrápání spícího draka sebrali první pohár, který jim přišel pod ruku, jen co se přesvědčili, že je ze skla. Už byli ven u ústí jeskyně a po jednom slézali

příkrou skalní stěnu. Pouhých dvacet sáhů a některým to trvá příšerně dlouho, zamračil se opět Qrutgorgh. Původně chtěl lézt až poslední, ale nakonec si to rozmyslel a nyní zespodu netrpělivě sledoval v záři blednoucích hvězd poslední opozdilce. Za hodinu bude svítat, uvědomil si. „Rychleji, nebo vás všechny uškvařím!" odvážil se křiknout. Předposlední člen se zhoupl na skalním výběžku a marně se snažil zachytit zledovatělého výstupku. S krátkým výkřikem, který se roklí rozlehl jako výstřel, se sarkon zřítil ze stěny a po chvíli dopadl s tupým bouchnutím na zem.

'Kruci,' kousl se do rtu Qrutgorgh, 'tak přece jen chyba.' Co nejtišeji vykřikl pár povelů. Tlupa sarkonů se nyní bez ohledů na způsobený hluk rozběhla roklí k jejímu ústí o stovky metrů níže. Po chvíli uslyšel Qrutgorgh seshora rachocení a padání kamene. „Rozptylte se! Drak vylézá!," zasykl na nejbližší stíny, které s ještě větším úsilím zrychlily svůj trysk. Noc pomalu předávala svou vládu dnu a začalo svítat. Roklí zavířila mohutná křídla, která zvedla sloupy sněhu. Dračí oči neměly žádný problém rozeznat prchající tečky na bílém podkladě. Závod o čas začal...

Po dvou hodinách skončil. Roztroušené krvavé stopy na zasněžené pláni značily stopy po úspěšných zásazích rozzuřeného draka. Ale ne všechny dostihl. Skupinka nejrychlejších mu ve stínech skal unikla a s lupem se skryla v jedné z jeskyní, kde se v ústí zabarikádovala. Drak se s krutým výrazem ve tváři usmál. Ty jeskyně znal a byly slepé. Však mu nakonec neutečou... S pocitem dobře vykonané práce máchl křídly a vystřelil jako šipka k obloze. Ze severu přitáhl váhavá mračna a pohyby prozrazující mnohaletou zkušenost je srazil proti sobě. Nad ránem se krajinou přehnala velká sněhová bouře.

Qrutgorgh zuřil. Dvě třetiny jeho mužstva pobity a zbytek se bezradně choulí u stěn jeskyně. Kořist sice zachránil v koženém batohu, ale další východ z jeskynního systému zatím neobjevili. Alespoň, že bouře zahladí jejich stopy a potravu zatím poskytne medvěd – někdejší obyvatel tohoto brlohu. „Do práce!" vykřikl na polehávající sarkony „Je třeba zatarasit vchod!"

Popisy prostředí zmíněných v zápletce

Příchod dopisu (příjezd posla)

Místo děje: Laet, hejtmanská vesnice.

Roční doba: přelom podzimu a zimy. Je 3. den měsíce Zamrzajících jezer.

Sedíte kolem ohniště, zabalení do těžkých plášťů a usilovně přežvykujete zbytky srnce. Letošní rok dobrodruhům nepřeje. Málo vydělaných zlaťáků, zima na krku a ceny od loňska zase stouply. Není tedy divu, že se krčíte vně zdí hospody, místo abyste se hřáli u krbu vevnitř a sušili vaše provlhlé oblečení. Pouze váš kouzelník, podivná a samotářská osobnost, se nějak dokázal dohodnout s hospodským a teď si bezpochyby užívá pohodlí vlastního pokoje. Promoklé dřevo se syčením praská a plameny se mihotavě kroutí jako červi napíchaní na háčku. Svíjející se jazyky štiplavého kouře připomínají svými odlesky na protější zdi tanec exotických hadů. A tak čas ukrajuje z pochmurné nálady večera minutu za minutou...

Uličkou zazněl klapot kopyt. Na deset sáhů od vás přijel jezdec a seskočil z koně. Přikročil blíže k ohni a první, co upoutá vaše oči je jeho uniforma. Strohá a jednoduchá, takoví jsou všichni poslové

jeho Veličenstva, kteří doručují naléhavá poselství i obyčejné vzkazy v každém počasí. Cítíte na sobě jeho oči a přemýšlíte, co vám může chtít. Po krátké chvilce muž neomylně určí adresáta. Vrací se zpět ke koni a z velké brašny na pravém boku vytahuje zažloutlý dopis. Se slovem pozdravu jej předá jedno mu členovi vaší družiny a poté zmizí za oponou nadcházející noci. Začíná se zvedat severní vítr.

O hodinu později se k zemi snáší sněhové vločky.

Dopis mladého akolyty

Negaxy, 12. dne měsíce Padajícího listí

Strýčku.

Mám se dobře. Včera jsem oslavil své sedmnáctileté narozeniny. Od doby, co jsme se viděli naposledy, jsem hodně zesílil a vyrostl. Určitě bys ve mně nepoznal toho umouněného kudrnatého kloučka s vystrašenýma očima, kterým jsem byl před šesti lety. Rád vzpomínám na chvíle, kdy jsi mě vozil s sebou na koni a vykládal mi ty příběhy. Pamatuješ si ještě můj oblíbený? Ano, ten o třech obrech a kouzelném meči. Připadá mi jakoby to bylo včera. Říkal jsi tehdy, že bych se měl konečně naučit něco pořádného, abys na mě mohl být pyšný. Myslím, že můžeš. Mistr Agarabios mě sice hubuje, že chodím s hlavou v oblacích, ve dne sním a v noci spím, ale on je mrzutý pořád. Stejně jsem z celé třídy nejrychlejší a každého přeperu.

Za měsíc, dva týdny před zimním slunovratem, kdy jsou hvězdy nejjasnější, se chystá velká slavnost. Bude tu spousta světel a jídla a já to všechno konečně uvidím na vlastní oči. Hrozně se těším. Říká se, že na slavnosti bude vybrán ten nejlepší z nás, aby našel Ztracenou hvězdu. Úpěnlivě prosím Bohyni – nechť její jméno září navěky – ať jsem to já. Musím končit. Dopis ti píšu u jednoho obchodníka, který brzy pojede na západ. Starý Iamroch se nachladil, a tak jsem pro mouku musel já, samozřejmě. Občas si myslím, že síla má i své nevýhody.

Moc na Tebe myslím

Gawainn

P.S. Chybíš mi. Přijeď! Nebo aspoň napiš (už jsou to tři roky!).

P.P.S. Promiň, že jsem Ti nenapsal minulý měsíc, měl jsem hodně povinností.

Roční období (předvečer zimy)

Krajina se ukládá ke spánku. Královské cesty jsou rozježděné těžkými vozy a zakrátko na některých místech nebudou pro více naložená spřežení průjezdné. Čím dál více je slyšet krkavce a zvěř, která si nestihla vybudovat úkryt na zimu, je bezpochyby ztracená. Často prší, za poslední měsíc stále více deště namrzá a občas ráno obyvatele překvapí na polích i tenká bílá pokrývka. Víc než přes poledne zatím nevydrží, ale i to je pro pracujícího občana nepříjemné. Ulice měst a vesnic jsou rozblácené a lidé ze samot a opuštěných farem se stahují do okolních vesnic a měst. Slunce se na obloze objevuje zřídka a jen stěží připomíná ten horký kotouč léta (vychází kolem 7.00 a zapadá v 17.30).

Laet, okolní krajina

Laet leží v podhůří Bílých vrchů, které se táhne v pozvolných kopcích po desítky mil na severozápad, než se objeví první zasněžené vrcholky hor. Je to větší vesnice, nebo malé město, jak jej s pýchou nazývají jeho obyvatelé, ale o jeho postavení hovoří post králova zástupce – hejtmana. Během roku v Laetu žije zhruba devět stovek stálých obyvatel, přes zimní měsíce se tento počet zvyšuje až o polovinu. Městys je obehnán kamenitou zídkou, která je

místy přerušena a jen u bran budí dojem obranné zdi. Nyní je Laet přecpán přistěhovalci z okolí a cestovatelé jen za těžký peníz získají ubytování v jednom ze čtyř hostinců.

Cesty do Negaxy (po královských cestách a zkratka divočinou)

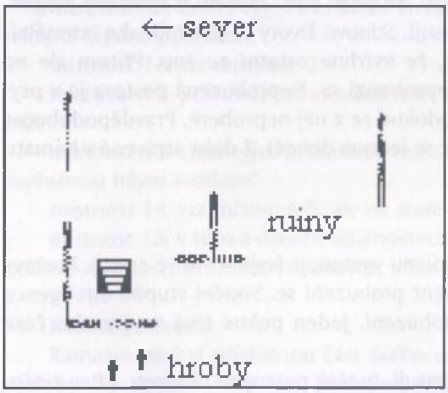
Do Negaxy se lze dostat dvěma způsoby.

1) po královských cestách. Vzhledem k roční době jsou však cesty podmáčené, leckde částečně sesuté a i přes všechno úsilí se družina nedostane do Negaxy dříve než za 14 dnů, pokud se nevyskytnou překážky. Měřeno v mílích je třeba jich zdolat cca 550 (přesně 544). Touto cestou by se družina ubírat neměla (nemá tolik času, Slavnost chrámu Praith v Negaxy začíná za 9 dnů). Pokud přesto zvolí tuto cestu, nechť PJ nastíní v Negaxy (př. z úst Gawainna) další směr, na sever do sídla čaroděje Ramazina.

2) divočinou, přímo. Pokud si družina pospíší a vymění své koně za dostatek jídla, dokázala by vzdálenost 175 mil (což je délka cesty vzdušnou čarou mezi Laetem a Negaxy) urazit za 7 dnů; v těžkém terénu pohybuje se průměrnou rychlostí 25 mil za den. Na druhé straně existuje riziko, že nenadálá událost může družinu výrazně zpozdit (vichřice, bouře, vlci, apod.).

Příjezd k ruinám Ramazinova domu

Uplynuly tři dny od chvíle, kdy jste vyrazili z Laetu a čtvrtý se chýlí ke konci. Doufáte, že nejtěžší úsek cesty máte za sebou. Velkým problémem se ukázaly být podemleté svahy úbočí kopců, které se ve valné většině proměnily v bahnitosněhové laviny. Jen obtížně jste zdolávali nebezpečná místa a zvláště jednoho z vás pálilo každé zdržení, které takto vzniklo. V odpoledních hodinách jste překročili poslední příkré pahorky a otevřel se vám pohled na mírně zvlněné pláně. Při pohledu dolů najednou váš hraničář vykřikl. Ve vzdálenosti cca 7 mil upoutalo jeho pozornost nakupení kamenů, příliš pravidelné, než aby to bylo dílo přírody a příliš malé na pořádný dům. Dnešní večer byste ale přivítali jakýkoliv skrovný přístřešek, který by vás ochránil před padajícím sněhem a dotírajícím mrazivým větrem.



hroby: v zemi jsou pohřbeny pozůstatky dvou adeptů, Hledačů ztracené hvězdy

K večeru se utrmáceni k smrti dostáváte na dohled onoho místa. Co zpočátku vypadalo jako mohyla, jeví se z bližší perspektivy jako ruiny kamenného domu (staré zhruba 100 let). Pochmurný pohled: vykotlané zuby v holé lebce by nemohly navodit horší atmosféru. Střecha sice dávno propadla žebrovím krovu, ale části stěn dosud stojí a chladné zdi milosrdně pokrývá mlází a popínavé rostliny. Kameny jsou obrostlé mechem. Příčina pádu domu se dá těžko odhadnout, stopy po požáru patrné nejsou, a tak nejpravděpodobnější verzí je samovolné zchátrání. Možná zde kdysi bydlel na samotě poustevník, lovec šelem nebo zchudlý šlechtic. Kdo ví. Dnes vám nic nemůže zabránit v tom, abyste nevyužili někdejší stavbu jako zástěnu před nečasem. A právě včas. Z oblohy barvy olověné

šedi se zponenáhla začínají spouštět první vločky nasáklé vodou a východní vítr ohýbá větve okolních keřů až k zemi.

Na západní straně domu lze pod nánosem bahna, keříčky zimolezu a bolehlavy objevit dva prosté hroby a v nich pozůstatky dvou lidí.

Vstup do snu

Zelené šlahouny obrátily tvrdou a chladnou zem v ucházející nocleh a alespoň zčásti vás zahřívá skrovný oheň. Nezávisle na postavených hlídkách se v nejhlubší části noci stane něco podivného. *V severozápadním rohu zeje v zemi otvor, který je zalit bledou září měsíce svitu hvězd. Vůkol je ticho a otvor láká...*

Družina se nyní ocitla v prostředí snu. To, co nyní budou postavy až do odvolání zažívat, se jim zdá. Sen je pro všechny jednotný, i když po probuzení si bude každý pamatovat především vlastní prožitou část. Postavy jsou ovšem schopny logického uvažování a bezpochyby dříve nebo později přijdou na to, že něco není v pořádku. Podle jednotlivých střípků (náhlá změna počasí, ticho, nic nevrhá stíny, barvy jsou tlumené – spíše odstíny šedé, opakující se monotónnost podzemí, nevysvětlitelné jevy v podzemí , atd.) usoudí, že to, co prožívají, není realita.

Snové podzemí

Jakmile jednou vstoupí do podzemí, vchod se rozplyne v oblaku šedivého kouře (+10% na náhodný postřeh). Stěny podzemí jsou z šedivého kamene, na dotyk podivně inertní (ani chladné, ani teplé), podlaha z bílého mramoru. Vzduch je dýchatelný, bez pachuti, nehybný. V okrajích vidění (při rychlém pohybu hlavou) se prostor tetelí. Jakékoliv zvuky znějí hluše a v záři světla nevrhá nic svůj stín (náhodný postřeh +35%). Ze snu se nelze dostat jiným způsobem než níže popsaným. Paleta barev je tlumená; jasné, zářivé barvy jsou pryč a často převládá odstín šedé. Postavy se nevyčerpávají a nemusí dýchat. Zažívané emoce jsou méně pronikavé. Tělesné pocity jsou potlačené – to znamená, že sáhne-li postava do ohně, nespálí se ani tak od plamene jako od vlastní vědomosti, že oheň pálí. Zranění a spotřeby magenergie utrpěná ve snu si postavy 'normálně' připisují. Stínové životy se počítají jako normální.

Zahyne-li některá postava, je 10% šance, že vytrhne ostatní ze snu. Přitom ale na 'mrtvého' působí past Odl~7~probouzí se / neprobouzí se. Neprobuzená postava je v psychickém kómatu, ve kterém setrvá tak dlouho, dokud se z něj neprobere. Pravděpodobnost náhodného probrání je 15% každé ráno (ověřuje se jednou denně). Z doby strávené v kómatu si nic nepamatuje.

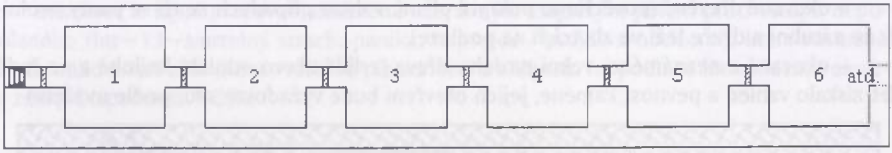
Výstup ze snu

Existuje pouze jeden způsob, jak z tohoto snu vystoupit (vyjma snové smrti). Postavy se musí všechny silou vůle soustředit na moment probuzení se. Součet stupňů inteligence pak představuje pravděpodobnost volního probuzení. Jeden pokus trvá ve snovém čase 1 směnu.

Po probuzení se si postavy své zážitky pamatují, ty však postupně blednou, až se změní v pouhý stín. Jediné, co si uchová svou sílu, je zážitek té postavy, která se dotkla snové Hvězdy. Kdykoliv usne, opět prožívá onen dotek a navíc šestým smyslem vnímá polohu Hvězdy. Pro tuto postavu je jediná přirozená cesta do údolí Sněžných vlků a bude se snažit

družinu zvrátit tímto směrem. Koutkem oka registruje záři, která je tím silnější, čím je otočena víc na patřičnou stranu (tj. na severozápad) – v noci je efekt výraznější. Žádná jiná postava nemá podobné zkušenosti.

Podzemní část – ve snu (světové strany ani rozměry místností nejsou důležité)



místnost 1: prázdná, podlaha pokrytá lehkou sněhovou pokrývkou, vzduchem víří vločky

místnost 2: nestvůry z minulého dobrodružství družiny nebo podle obav jednotlivých členů v počtu 1k6+1

místnost 3: prázdná, hustá sněhová pokrývka (cca 30 coulů) a silné sněžení

místnost 4: hřbitov (hroby adeptů, v zemi lze nalézt ostatky dvou mladých lidí, na každém rovu je položena dýka s ostřím z černého kamene a mramorovou rukojetí, na střence jsou vyryty odznaky příslušnosti k řádu Hvězdné noci)

místnost 5: pracovna Ramazina, v krbu hoří oheň, křeslo za stolem je prázdné, tajné dveře jsou pootevřené s výhledem do knihovny (projít ale nelze), na stole leží Hvězda (po prvním dotyku se rozplývá v šedivou mlhu)

místnost 6: jeden z pokojů pro nemrtvé sloužící, kde čekají dva kostlivci a ghúl Albert, majordomus Ramazinova domu

místnost 7: prázdná, sněhová vánice s krupkami ledu (při delším pobytu možné omrzliny)

místnost 8: výjev z krádeže Hvězdy – „dvě postavy u chrámové zdi"

místnost 9: prázdná, jasná zimní noc, třeskutý mráz a hluboký sníh (cca 90 coulů)

místnost 10: druhý výjev z krádeže Hvězdy – „postava prchající uličkami Negaxy, v ruce svírající blýskavý předmět"

místnost 11: viz místnost 2

místnost 12: prázdná, bezměsíčná noc, vlhkost ve vzduchu, namrzající déšť, rozbředlý sníh

místnost 13: třetí výjev z krádeže Hvězdy – „dvě postavy si předávají skleněnou kouli naplněnou bílým světlem"

místnost 14: viz místnost 5, ale na stole leží Ramazinův deník

místnost 15: v této a dalších místnostech se střídají různé nestvůry se zimním počasím, některé místnosti se mohou opakovat, a tak pořád dokola, dokola, ...

Reálné podzemí

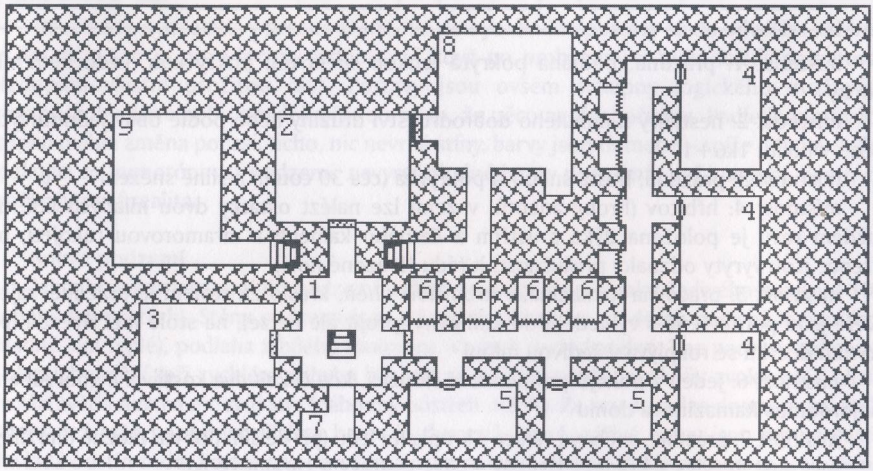
Ramazin nechal příslušnou část svého domu poddolovat a podzemí upravil podle své potřeby. Do dnešní doby však podzemí zchátralo více než dům, neboť vlhkost, která se v něm zachytávala, prosakovala do sklepení, kde v loužičkách životodárné tekutiny vybujely z plísně podivuhodné tvary a kolonie. Dřevo, látky, papír, kůže, to vše bylo plísněmi přeměněno do jednolité mazlavé masy, podobné bahnu.

Stěny chodeb, stropy i podlaha jsou prorostlé mechy, rozličnými řasami a různobarevnými plísněmi. Na podlaze se vytvořila několikacoulová vrstvička nánosu, na které není těžké uklouznout (při prudším pohybu past Obr~4~opětovné získání rovnováhy / upadnutí za 1k6 stínových životů).

Dveře v podzemí jsou dvojího typu:

– okované dřevěné (povětšinou pokryté plísní, v dvou případech ze tří se panty uvolnily ze zárubní a dveře leží ve zbytcích na podlaze)

– okované z neznámého, velmi tvrdého dřeva (zvlhlé dřevo odolalo hnilobě a po řadě let získalo vzhled a pevnost kamene, jejich otevření bude vyžadovat sílu, podle uvážení)



Mapa podzemní části (<= sever)

místnost 1: vstupní hala do podzemní části, zanedbaná, zpola zasypaná sutí

místnost 2: pracovna Ramazina, zborcený nábytek potažený plísní, písemnosti zničené, v severovýchodním rohu si vybudovaly kutloch krysy, uprostřed jižní stěny zbytky krbu, v jihovýchodním se nalézají tajné dveře (nápadnost +5%, mechanismus na krbové římse)

místnost 3: původně skladiště, dnes jednolitá masa dřeva, tkanin a plísně

místnost 4: původně pokoje pro nemrtvé sloužící, o čemž dnes svědčí jen polorozpadlé kostry na dřevěných troskách paland, jiné vybavení než trocha plísně po stěnách není

místnost 5: pokoje pro lidské sloužící, skrovný nábytek je prohnilý a celá místnost úpí pod náporem plísně

místnost 6: kobky, používané pro přechodné uskladnění zajatých nepřátel či nepohodlných osob, vlhké, zapáchající a ve dvou lze nalézt neidentifikovatelné zbytky humanoidů, rozežrané plísní a krysami (u jednoho z nich leží na podlaze špinavá stříbrná brož – elfí práce, nápadnost -5%); zrezivělé mříže jsou vlivem koroze polorozpadlé a drolí se při dotyku na prach

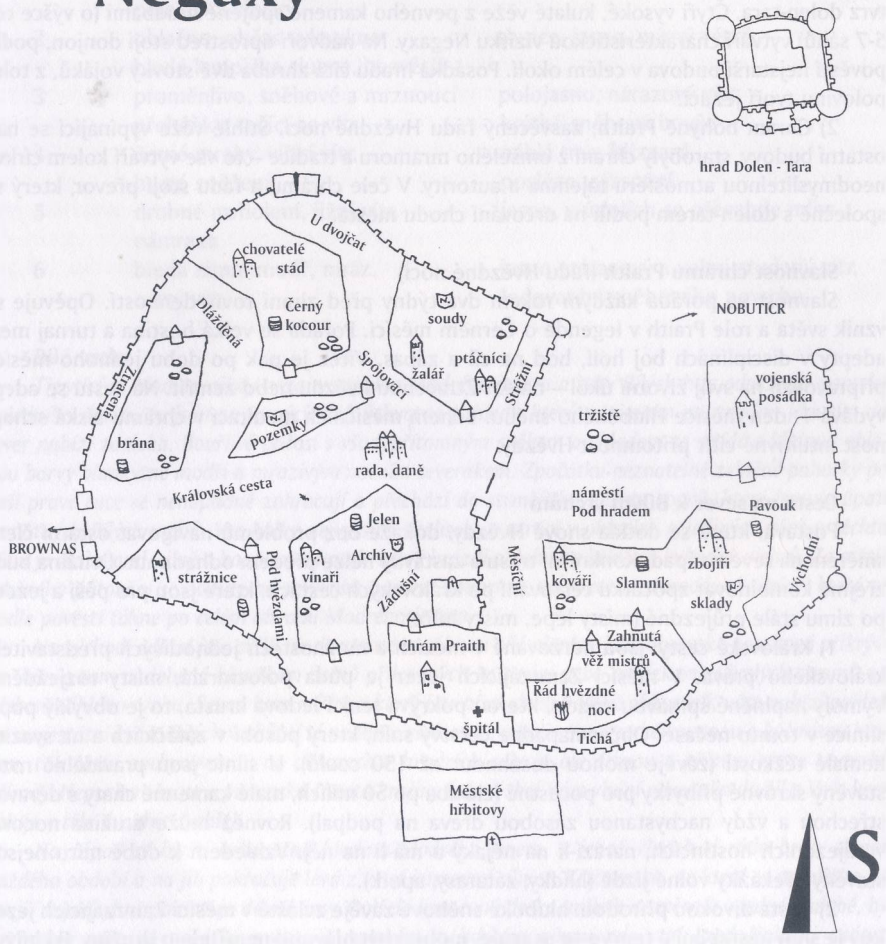
místnost 7: pokladnice za iluzorní stěnou (nápadnost -30% nebo Int ~13~prohlédl / neprohlédl), v kdysi kožených pytlích, dnes proměněných plísní na mazlavou hmotu, se

nachází spousta mincí (1200 stříbrných, 350 zlatých, 200 měděných; během směny hledání najde a očistí jedna postava 50-100 mincí různých hodnot)

místnost 8: knihovna, iluze prázdných dřevěných regálů (Int~13~prohlédl / neprohlédl), jinak zplesnivělé hroudy pergamene, občas zbytková magenergie z dávno vyprchalých svitků (nestvůra: létající krysa)

místnost 9: tajná pracovna, chráněná ochranným magickým polem proti vstupu nepovolaného (Int~13~smrtelný strach, panika, neprojde / projde s obtížemi), které nicméně nezábranilo plísni zlikvidovat veškeré písemnosti a nábytek, na podlaze lze rozeznat okultní znaky (nápadnost +20%)

Negaxy



Město Negaxy (dominanty – chrám, hrad dolen-tara)

Město Negaxy je sídlem „vyššího soudce", dolen-tara. Východní výspa Sonarmu byla postavena krátce po přechodu sonských kmenů a měla sloužit jako hraniční pevnůstka. V období klidu tuto povinnost převzal nedaleký Nobuticr a v Negaxy se hojně rozvinul obchod a řemesla. Dnes je Negaxy druhým největším městem v Brownaském regentství a uvnitř samotných hradeb žije na 1.800 obyvatel, v blízkém okolí a vesnicích pak dalších dva a půl tisíce lidí. Ve městě mají svoje obchodní zastoupení všechny významnější cechy, z nichž lze nalézt především pobočky cechu vinařského, chovatelského, kovářského, zbrojířského a ptáčnického. Dvě dominanty, které upoutají oko každého dobrodruha, jsou tyto následující:

1) Na pahorku, přisedícím u severovýchodních hradeb města, se pyšně tyčí kamenná tvrz dolen-tara. Čtyři vysoké, kulaté věže z pevného kamene spojené hradbami (o výšce cca 5-7 sáhů) vytváří charakteristickou vizitku Negaxy. Na nádvoří uprostřed stojí donjon, podle pověstí nejstarší budova v celém okolí. Posádka hradu čítá zhruba dvě stovky vojáků, z toho polovinu tvoří jezdci.

2) Chrám bohyně Praith, zasvěcený řádu Hvězdné noci. Štíhlé věže vypínající se nad ostatní budovy, starobylý chrám z omšelého mramoru a tradice – to vše vytváří kolem církve neodmyslitelnou atmosféru tajemna a autority. V čele chrámu a řádu stojí převor, který se společně s dolen-tarem podílí na určování chodu města.

Slavnost chrámu Praith (řádu Hvězdné noci)

Slavnost se pořádá každým rokem dva týdny před zimní rovnodenností. Opěvuje se vznik světa a role Praith v legendě o Černém měsíci. Pořádá se velká hostina a turnaj mezi adepty v disciplínách boj holí, hod na cíl a zápas. Vítěz je pak po dobu jednoho měsíce připravován na svůj životní úkol – nalézt Ztracenou hvězdu nebo zemřít. Na cestu se adept vydává 1. den měsíce Hlubokého sněhu. Během měsíčních meditací v chrámu získá schopnost intuitivně cítit přítomnost Hvězdy.

Cesta na sever k Bílým vrchům

Postava, která se dotkla snové Hvězdy, dokáže bez problémů navigovat ostatní členy směrem na severozápad. Konkrétní trasu a zastávky nelze předem odhadnout. Družina bude zřejmě kombinovat zpočátku cestování po královských cestách, které jsou pro pěší a jezdce po zimu stále průjezdné (místy lépe, místy hůře).

1) Královské cesty: jsou udržované v mezích a možnostech jednotlivých představitelů královského práva. V měsíci Zamrzajících jezer je půda polozmrzlá, místy rozježděná. Výmoly naplněné špinavou vodou, kterou pokrývá tenká ledová krusta, to je obvyklý popis silnice v tomto nečase. Občas napadne čerstvý sníh, který působí v zatáčkách a na svazích nemalé těžkosti (závěje mohou dosáhnout až 150 coulů). U silnic jsou pravidelně rozestavěny skrovné příbytky pro pocestné (zhruba po 50 mílích, malé kamenné chaty s děravou střechou a vždy nachystanou zásobou dřeva na podpal). Rovněž může družina nocovat v zájezdních hostincích, narazí-li na nějaký a má-li na něj. Vzhledem k době míru nejsou stavěny překážky volné jízdě (hlídky, zátarasy, apod.).

2) Cesta divokou přírodou: hluboké sněhové závěje zvláště v měsíci Zamrzajících jezer, kdy je sníh nestabilní a teprve se usazuje, mohou být hlavním nepřítelem družiny. Po bílých

svazích Zelených plání jsou rozesety hloučky stromů a zpod sněhové přikrývky občas vykukuje vršek meze nebo plaňka dřevěného plotu. Nohy se vám boří, sníh se lepí a den spotřebuje více vaší energie, než vám noc vrátí. Po šedivé obloze krouží ptáci, kteří vykreslují svými perutěmi náhodné obrazce. Chladné večery u skomírající ho ohně, nedostatek dřeva, studená potrava, bláto, prosekávání zamrzlých tůněk a potůčků, ranní ztuhlost kloubů a nedostatek spánku, postupující únava, to jsou pravidelní průvodci při cestě divočinou.

Počasí si lze zvolit náhodně z následujících možností nebo podle nálady družiny.

Terén	nížiny, pahorkatina	kopce, horské stezky, průsmyky
1	zataženo, mrazivý vítr, poletující vločky	zataženo, hustá vánice
2	oblačno, občas vykoukne bledá lampička slunce, bezvětří	slunce, jasno, mírný větřík
3	proměnlivo, sněhové a mrznoucí přeháňky, točící se vítr	polojasno, nárazový vítr, krátké sněhové bouře
4	černé mraky, vířící vítr, husté sněžení	náhlá tma, blizzard, posléze vyjasnění
5	drobné mrholení, jižní vítr, námraza	jasno, v údolích se převaluje mlha
6	bledá zimní modř, mráz, ostrý vítr	jasno, nárazový a velmi studený vítr, ledovatění sněhového povrchu

Bílé vrchy

Třpytící se hladina nikdy nezamrzajícího Modrého jezera a štíty Bílých hor, odrážející paprsky poledního slunce, to jsou za jasných dnů úchvatné pohledy, které se zimním poutníkům jdoucím na sever nabízí zdaleka. Bouřlivé počasí s všudypřítomným sněhem a chladem se střídá s klidnou oblohou barvy blankytné modři a mrazivým nočním severákem. Zpočátku neznatelně zvlněné pahorky po vaší pravé ruce se nenápadně zahrocují a přechází do strmějšího pásma kopců, které lemuje úpatí samotných Bílých vrchů. Vrc holky nejvyšších skalisek se ztrácí v oblacích a jediným pánem těchto výšin je skalní orel, silný a houževnatý pták, který brázdí oblohu na křídlech ledových vichrů. Za měsíc krušného putování se ocitáte na severním pomezí Sonarmu, na rozcestí starodávné silnice, která se podle pověsti táhne po celém obvodu Modrého jezera.

Na východ, odkud jste přišli, se do ztracena táhnou bílé planiny jako obrovská prachová přikrývka, sem a tam ozdobená hloučkem domů přilepených ke stráni nebo remízkem zakrslých stromů na hřebeni táhlého svahu. Sever, kam míříte a který jste před chvílí bedlivě zkoumali, vám nabízí pohled na majestátní krásu Bílých vrchů. V té nádheře však cítíte nikoliv onu vyumělkovanou a kýčovitou krajinu, tak často zachycovanou na obrazech v hradních sálech, ale drsnou a přímou výzvu severské přírody. Neposkvrněnost a panenská čistota krajiny ledu a skal Vám vhání adrenalin do žil a Vaše krev koluje v těle dvakrát rychleji.

Na západ se blyští nekonečná hladina Modrého jezera, v jehož vlnách si rádo hraje slunce každého období a na jih pokračuje levá z větví kamenné silnice. Křižovatka, ze které se rozhlížíte po kraji, nepochybně pamatuje dávné časy. Omšelá kamenná deska, milník a směrník v jedné podobě, by tu mohla stát od začátku světa. V runovém a lidském písmu zde stojí pod šipkami psáno:

Artobl <=> Brownas (říše lidí), ^ Sil (říše trpaslíků). Zbytek milníku je pohřben pod příkrovem ledové krusty, vztyčený prst ledem pohřbeného kamenného obra.

Trpasličí město Sil

Kamenné hradby, kamenné domy a ulice dlážděny jak jinak než kamenem. Mramor, žula, leštěnec, břidlice, vápenec a celá řada jiných, vám neznámých nerostů vytváří ojedinělou atmosféru města, které tu stojí od nepaměti. Města, které nebylo nikdy dobyto nepřítelem a kterému podle vyprávění nedokáže uškodit ani samotný čas. Města trpaslíků, kteří jsou proslulí svým uměním v práci s kamenem, ať už drahým či obyčejným. Jejich překrásné klenoty, důmyslné stroje či smrtící zbraně jsou Vám dostatečně známé. Ve městě panuje v každou denní i noční dobu čilý ruch. Obchod neutichá ani na chvíli a v úzkých uličkách neustále lomozí kovadliny, perlíky, sekyry, palice, tlouky a jiné hlučné nástroje. Odhadujete, že ve městě může žít až 5.000 trpaslíků, a to se povídá, že v horách a v podzemí mají spoustu tajných síních, kde žije až desetinásobek toho, co na povrchu.

Trpasličí město Sil (což znamená „Mince") je městem obchodním. Je proto otevřeno lidem a lze v něm nalézt řadu hospod a jiných lidských zvyklostí. Častými návštěvníky města jsou kupci z Artoblu a okolí, kteří směňují své výrobky za trpasličí práci. Vztahy mezi trpaslíky a lidmi jsou na tak dobré úrovni, že dochází i k výměně znalostí a technologie prostřednictvím najímání učňů z opačné rasy na několik let.

Jako každý jiný trpaslík, jsou i silští přímočaří, pracovití, s přízemním smyslem pro humor, lační zlata a klenotů, v obchodě nesmlouvaví a neporazitelní a skoupí na cokoliv, co lze výhodně zpeněžit (třeba informace). Pokud družina nemá mezi sebou trpaslíka, její vyhlídky na úspěch jsou nevalné.

Cesty do údolí Sněžných vlků

Družina se může do údolí Sněžných vlků dostat několika cestami:

1. Projít Bílé vrchy přímo. Toto rozhodně není dobrá varianta. V Bílých vrších právě probíhají strkanice mezi klany trpaslíků, sarkonů a stolinů. Družina by sice mohla získat v Silu průvodce a glejt, ale to by si musela nějakým způsobem zasloužit nebo královsky zaplatit (což ani jedno není pravděpodobné). Průchod jenom tak naslepo trpaslíci nepovolí -- je to konec konců jejich území -- a družinu případně zajmou a odvedou násilím zpět do Silu.

2. Obejít Bílé vrchy z východu a severu. Cesta je to náročnější a delší. Pravděpodobně družinu čekají v divočině četná nemilá překvapení, od útoků divoké zvěře, přes neschůdný terén, prudké sněhové vichry, až po možnost napadení nepřátelskými domorodci.

3. Překročit veletok Cauf na úpatí západním Bílých vrchů a podél okraje zpola zamrzlých Caufských bažin, které vznikají rozléváním Caufu směrem k moři, se vydat na sever přímo. Tato cesta je sice rovněž náročná (především na terén a nedostatek dřeva a potravy), ale je kratší než ostatní a nebezpečí je méně. Tím nejvážnějším jsou občasné sněhové bouře přicházející od moře, které udeří v mžiku a kudy projdou, zanechávají zkázu a spoušť.

Vzhledem k počasí je každá cesta extrémně nebezpečná a družina by měla před samotným průchodem nakoupit patřičné zásoby. Zvěř je zalezlá a po sněhu se potulují po nocích hladoví dravci. Sníh na severu je ztvrdlý, křupe pod nohama a za slunečných dnů hrozí oslepnutí. Lední medvědi, sněžní vlci a lišky, rysi, severští šavlozubí zajíci, draví ptáci, to jsou obvyklí obyvatelé bílých planin a předhůří. V Artoblu se povídá, že na severu za horami žijí

zbytky skřetích vojsk, která se tam stáhla z dávných dob, dále chlupatí lidé zabalení do kožešin celý rok a také velcí ledoví obři. Ať už si vybere družina jakoukoliv z cest, chce to vytrvat, neb žádná není jednoduchá.

Údolí Sněžných vlků

Po dlouhé cestě plné útrap a strádání se před vámi konečně otevírá zaslíbené údolí. Okolní kopce nejsou ničím zvláštní, sníh je pokrývá jako všechno ostatní kolem. Člen družiny, který se dotkl snové Hvězdy, má pocit, že ona prchavá záře náhle prudce zesílila, aby zmizela v prchavém záblesku směrem ke skalám a řadě v nich se černajících otvorů. Je pozdní odpoledne a uvadající světlo se jen slabě prohání krajinou před Vámi. Mezi strmými pahorky, v údolí, se vine širokým korytem místy zamrzlý potok, který pramení patrně vysoko ve skalách, v ledových soutěskách, odkud se valí jeho neméně chladné vody. Okolní hřbety kopců jsou hustě porostlé pokřivenými stromy (jedle, borovice, jalovec) a plazivými keři, zpola pohřbenými pod sněhem, které v záři pohasínajícího slunce vrhají pitoreskní a bizarní stíny. Sníh je ztvrdlý a láme se ve velkých plátech. Mrazivým vzduchem se nese táhlé zavytí sněžného vlka. Údolí sněžných vlků, to by mohlo být vhodné pojmenování tohoto kousku pustiny, napadá některé z vás. Jako potvrzení se ozve odpověď z opačné strany kopců.

Ráno znenadání vypukne sněhová bouře a obloha se utiší až nad polednem. Bouře postihla především ústí údolí a jeho severní část, tedy místo, kde nocovala družina. Jižní část (rozbitý oltář, území Ostrozubů, pláně, kterými utíkali sarkoni), to vše bylo pokryto sněhem jen místy a ve slabé vrstvě.

Vesnice Ostrozubů (šaman Pružná kostice, pohřebiště, svatyně)

Utábořili jste se. Pomalu se ukládáte ke spánku a naslouchátе zvukům divočiny. Vytí vlků se nese dodaleka a máte pocit, že zvuk údolí opouští jenom proto, aby nabral sílu ve skalách a s ozvěnou se vrátil. Skrovný oheň pomalu pohasíná i přes veškerou vaši snahu a zachumlaní do pokrývek se snažíte nevnímat chladnou a tvrdou zem. Občas někdo z vás drásavě zakašle a od úst vám stoupají obláčky páry.

Postava, která je pověřena hlídkou, asi po hodině začne poklimbávat. Najednou strne a znejistí – okolí ztichlo až příliš. Vyvalí a promne si oči. Samým napětím ani nedýchá a pevně sevře svoji zbraň. Byl to duch nebo ne? Viděl(a) skutečně to, co si myslí, že viděl(a) nebo to byla jen halucinace, přízrak na pomezí spánku? Nebylo by divu, vyčerpání a únava jsou mocní čarodějové. Tvrdošíjně se snaží upamatovat, jak to vlastně vypadalo...

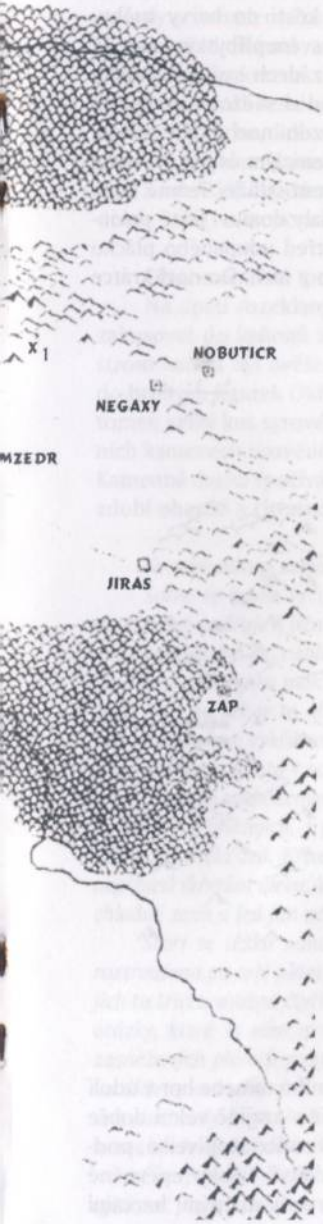
Shrbená postava zabalená v bílých kůžích, sedící nehybně na okraji světelného kola vrhaného komíhajícími se plameny ohniště. Stín nebo realita? Snědá tvář a v její hloubi černé, pronikavé oči. Ruka, obalená kožešinou, opírající se o krátkou křivou hůl ověšenou různými předměty – kostmi, koženými váčky prapodivného obsahu a věcmi, jejichž tvaru a funkce je lépe se ani nedomýšlet. A pak ty šedé, vlnící se stíny v noci. Až příliš připomínající svým podlouhlým tělem, protáhlou mordou a neslyšným krokem sněžné vlky. Vlky na číhané nebo na lovu za svou kořistí. Vyčkávající na pokyn vůdce smečky, než se odrazí ke skoku, aby přinesly ze tmy nehlučnou smrt.

Ve skutečnosti to byl šaman Ostrozubů, Pružná kostice, z nedalekého sídliště jeho lidu. Malého nárůdku, který vzrůstem připomíná trpaslíky, ale rysy stejně jako zvyky má divoké a lidské. Byl na cestě nocí, aby si prohlédl vetřelce. Nyní se uspokojen vrací do chatrče ve své rodné vesnici. Slabí a nezkušení vojáci nemohou pro jeho lid představovat nebezpečí.

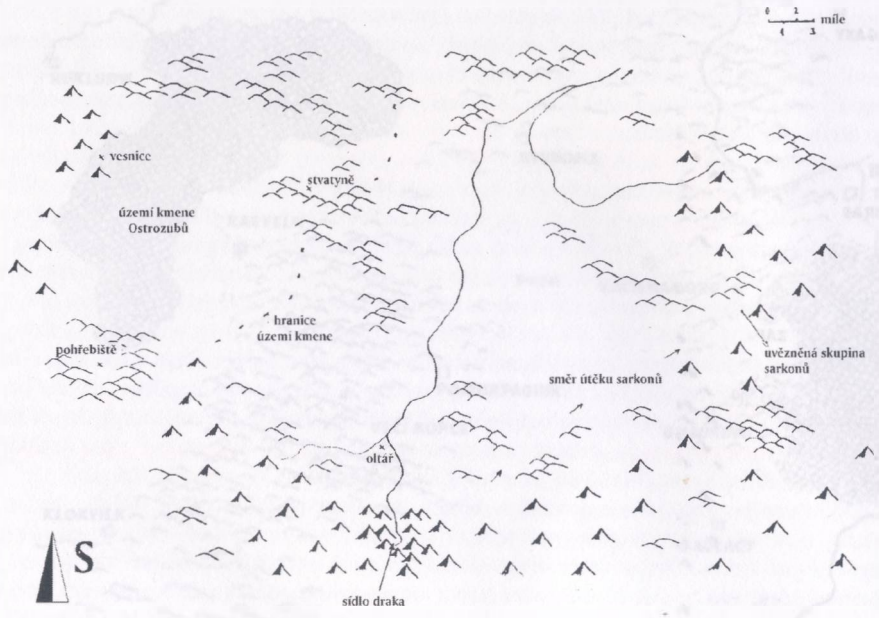
x2
SIL
CAUF
BÍLÉ VRCHY
MODRÉ JEZERO
ARTOBL
LAET
CEMYUHN
TOR
RUKLUDW
AATR
DYUNOMZ
BROWNAS
KAEYELK
PWIM
RAERMAMORG
POHNIRPAGINK
VLČÍ KOPCE
GHAURUMI
ZELENÉ PLÁNĚ
KLOKYILK
GAULACY
KLEKRI
BIBEZR
VRASPATH
BYOCK

1 – ruiny

2 – doupě draka



Věren zásadám svého lidu a bohů je ponechá na pokoji, dokud sami nenaleznou smrt ve spárech počasí nebo Okřídleného (označení jejich boha, draka, kdysi Ramazina, čaroděje). Poté budou ponecháni napospas dravé zvěři, která vybělí jejich kosti do barvy sněhu. Vnitřně se ušklíbl a s pocitem zadostiučinění si představil ohniště ve svém příbytku. Seskočil se hřbetu zvířete na zem a protáhl se. Nepřítomně podrbal na zádech své pomocníky a odeslal trojici sněžných vlků do noci za jejich zájmy a prací. Nazul si sněžnice a zbylých pár kroků do vesnice došel po svých. Přivítaly jej, jako obvykle v pozdní noci, bdělé stráže, chránící klidný spánek ves nice. Vlci (které z opuštěných mláďat s nemalým úsilím vychoval ve statné šelmy) radostně zakňučeli a vrátili se ke svým povinnostem stráže. Temné stíny chatrčí volně rozesetých na úpatí strmého kopce důvěrně připomínaly domov. Ještě povinná úklona Vlku a Medvědu, klanovému totemu, umístěného uprostřed udupaného plácku mezi koženými stany a šaman Pružná kostice zmizel uvnitř jednoho z nich. Do noci krátce probleskla žlutavá záře ohně a zavonělo pečené maso.



Vesnice Ostrozubů je rozložena v krytém dolíku na úpatí západního ramene hor v údolí Sněžných vlků. Deset kupolovitých stanů sešitých z různých kůží je v krajině velmi dobře skryto a pro případ nouze je tu úkryt vysoko v horách. Uprostřed vesnice stojí velká, podlouhlá chatrč, vyzdobená úlomky kostí a podivně zkroucených větví. Lebky upevněné u vchodu o sebe dutě naráží a před stanem stojí vysoký sloup barvený matnými barvami

a vyřezávány zvířecími symboly. Kmen Ostrozubů čítá na deset ruk lovců a dvakrát tolik žen, mladých a starců. V čele vesnice stojí válečník Jedno oko, který však neudělá ani krok bez porady s šamanem Pružnou kosticí. O jeho síle a moudrosti, která nesčetněkrát zachránila vesnici před zkázou, ví každý a šamana by bránil svým životem, neboť v něm je ukryto přežití celého kmene.

Bokem od vesnice stojí dvě významné lokality kmene – pohřebiště, místo na holém temeni pahorku, kde v kamenných mohylách odpočívají duše zemřelých, na nichž často posedávají havrani, poslové smrti, a svatyně, kam může zavítat pouze Pružná kostice a Jedno oko a kde sídlí Pradávní bohové. Ptačí, vlčí a medvědí lebky a medicíny silných bojovníků dobře stráží toto posvátné místo.

Oltář s oběťmi (pro draka od Ostrozubů, nyní znesvěcený sarkony)

Na úpatí rozeklaných skalisek, v místě, kde končí zaoblenost údolí a potok se začíná zakusovat do kaňonů a ledopádů, stávala na dřevěných pilířích kamenná deska. Pokřivený strom nad ní byl ověšen rituálními předměty, úlomky kostí, oblázky, dřevem opracovaným do hrubých figurek Okřídleného a pomalovanými kůžemi. Na kamenném oltáři byl vždy přítomen velký kus syrového masa, zabalený do kůže a zatížen kameny. Temné skvrny na okolních kamenech dosvědčují, že oběť bývala zabita často až na místě. Dnes je místo zohaveno. Kamenná deska spočívá roztříštěná do malých kousků vedle posekaného torza stromu, který zdobí ohavné a chvatně vedené řezby. Okrasné předměty jsou rozmetány po okolí.

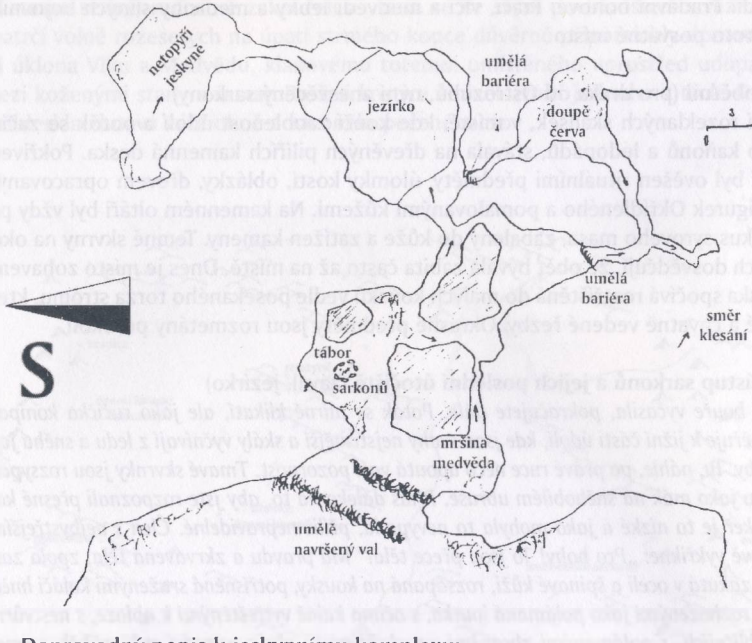
Krvavý ústup sarkonů a jejich poslední útočiště (zával, jezírko)

Sotva se bouře vyčasila, pokračujete dále. Potok se mírně klikatí, ale jako ručička kompasu neochvějně směřuje k jižní části údolí, kde jsou svahy nejstrmější a skály vyčnívají z ledu a sněhu jako velké černé zuby. Tu, náhle, po pravé ruce něco upoutá vaši pozornost. Tmavé skvrnky jsou rozsypány na bílém sněhu jako mák na sněhobílém ubruse. Příliš daleko na to, aby jste rozpoznali přesné kontury, ale i na keř je to nízké a jako mohyla to nevypadá, příliš nepravidelné. Člen s nejbystřejšíma očima chraplavě vykřikne: „Pro bohy! To jsou přece těla!" Má pravdu a zkrvavená těla, zpola zasypaná sněhem, zakutá v oceli a špinavé kůži, rozsápaná na kousky, potřísněná sraženými koláči hnědi, s končetinami rozhozenými jako polámaná loutka, s očima kalně vytřeštěnými k obloze, s nestvůrnými škleby v obličejích, s polámanými zbraněmi povalujícími se okolo, vypráví svůj příběh o smrti, která zde měla žeň. Křivé nohy, obrovité paže, zažloutlé tesáky a ohyzdné tváře – ani věčný pokoj nepřinesl skřetům úlevu. Vypadají stejně hrozivě jako zaživa, zuřivě a přece bezvládně tu nyní leží na chladné zemi a led jim zdobí ocelové přilby.

Stáří se těžko odhaduje, ale více než den to nebude, zasypal by je jinak sníh. Těla jsou roztroušena po celé pláni až východnímu hřbetu vzdáleného od vás zhruba patnáct mil. Napočítáte jich tu třicet, možná čtyřicet. Odkud se tu vzali, kam směřovali a co zapříčinilo jejich konec, to jsou otázky, které se vám nyní honí v hlavách. Opatrně se rozhlížíte kolem sebe, jestli neuvidíte na zasněžených pláních pohyb a uvědomujete si, že jste tu jako na dlani. Srážka s obrovitými horskými skřety, odhodlanými a bojechtivými, v takovém počtu by mohla být vaše poslední. Přinutíte unavené svaly k rychlejšímu pohybu a snažíte se všímat si okolního horizontu. Krev v žilách vám tuhne v očekávání děsivého válečného řevu skřetů.

Čím jste blíž k skalnímu hřbetu na východě, tím více vás svírá úzkost a nutí vás se co chvíli ujišťovat popleskáním po rukojeti zbraní. Krvavé stopy a poházená těla vás vedou přímo k rozeklané

skalní stěně, v jejímž středu se na úpatí černá otvor, částečně zavalený kameny. Máte dojem, že mezi těmito troskami jste zahlédli pohyb (Int~11~všimnutí si pohybu / nic). Na dvacet sáhů od otvoru není pochyb, jeho částečné zahrazení je umělé a kolem se povalují kusy kůží, polámané zbraně, rozervané těžké okované boty a cáry syrového masa. Zpoza barikády se syčivým svistem přilétají první šipy, černě opeření poslové smrti.



Doprovodný popis k jeskynnímu komplexu:

Tábor sarkonů: nízká, tmavá, začouzená jeskyně, v jednom z rohů leží polovyvrhnutá mršina medvěda a čtyři těla sarkonů, obraná o vše, sarkoni jsou ozbrojeni tesáky, velkými zubatými a zahnutými šavlemi, mají zbroj z hrubých ocelových kroužků, kožený štít a někteří třímají krátké luky, počet upravit podle schopností družiny

Červí díra: doupě sněžného červa, z jehož brlohu se line neuvěřitelný zápach; zbytky koster, rozleptaných těl a jeden čerstvě naložený a dokonale mrtvý sarkon, výkaly a neidentifikovatelná břečka na dně hnízda, na konci doupěte vede pozvolna nahoru skalní komín

Jezírko: *lucerna osvětlující záhyby vápence vás nutí tajit dech, jiskřící se voda, pomalu odkapávající ze stropu při dopadu vytváří duhovou oponu a okolní stěny odráží tu nejlíbeznější hru zvonkohry, jakou kdy příroda stvořila, ledově chladné vlnky jemně čeří křišťálově průzračnou vodu jezera* (kruhový tvar, průměr zhruba 7-9 sáhů)

Netopýří jeskyně: *tisíce malých tělíček nehybně zavěšených u stropu se při vašem příchodu začnou nervózně pohybovat krátkými přelety z místa na místo*; dno jeskyně je pokryto hustou

vrstvou mazlavé hmoty (netopýří trus) a každé kolo se hází proti pasti: nic – počet strávených kol – počet probuzených netopýrů roste lineárně / exponenciálně; zůstane-li družina v sále i přes narůstající zmatek a hemžení, netopýři se vrhnou svými křídly proti světlu a postavy srazí na zem, případně umlátí do bezvědomí (každých sto netopýrů útočí jako hejno, na jednu postavu mohou útočit až tři hejna současně)

Dračí sluj (vchod – římsa, jeskynní sály, pokladnice, falešný poklad)

Stojíte na úpatí skalní stěny místy potažené ledovým povlakem a dojem, který z ní máte, se dá snadno vyjádřit: vynucená úcta a chmurné pochyby. Přes záhyby stěny spadá dolů ledopád, který vyživuje potok a jeho výšku odhadujete na několik desítek sáhů. Když jste přicházeli roklí k tomuto místu, povšimli jste si, že celá stěna je rozrušena erozí, a tudíž zdobena bezpočtem otvorů, prasklin, skalních říms a komínů. Nejvíce přitahovala vaši pozornost černající se díra, velká a bezpochyby hluboká (průměr 15-20 sáhů), *zhruba dva tucty sáhů nad úpatím, zdobená ledovými i kamennými rampouchy a střechýly, které tak dotváří obrázek gigantické brány se závěsem. Nyní však výklenek nevidíte, možná proto, že jej zakrývá velká skalní římsa zhruba ve stejné výši.* Postřeh +15%, úspěšným nemůže ujít rozrytý sníh, zdrsněný led a náznak schůdnější cesty směrem nahoru, která tu zbyla po sarkonech. Při obyčejném lezení směrem nahoru past Obr~6~nic / pád, směrem dolů Obr~8~nic / pád, ověřuje se každých 10 sáhů; lano snižuje nebezpečnost pasti o 5, noc ji zvyšuje o 1.

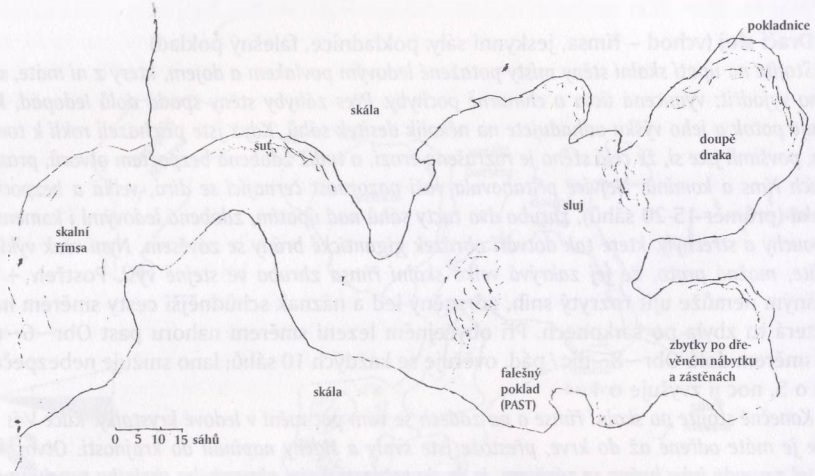
Konečně stojíte na skalní římse a na zádech se vám pot mění v ledové krystalky. Ruce Vás bolí, leckde je máte odřené až do krve, přestože jste svaly a šlachy napínali do krajnosti. Otvor, který vypadal zespodu jako brána se závěsem, je ve skutečnosti ústím obrovského skalního tunelu (možná jeskyně). Proti jeho prázdnotě a v ledovém větru si připadáte malincí a zranitelní. Stěny a strop jsou zdobeny ledovou krajkou, podlaha je však omšelá a je až neskutečné, jak počasí dokázalo vyhladit větší nerovnosti podlahy. Možná tu kdysi teklo mnoho vody...

Uvnitř skal se prostor v žádném případě nezužuje, ba spíše naopak. Máte pocit myši, která se ocitla ve velké, moc velké, a prázdné spižírně. Po cca pětadvaceti sázích se tunel svažuje doprava a mírně klesá. U stěn je nakupená suť zvětralého vápence, jehož žilkování hraje všemi barvami a v kalném světle vrhá matné odlesky (trocha příměsi drahých kovů). Po dalších čtyřiceti sázích se tunel prudce rozšiřuje. Spíše cítíte, než vidíte rozlehlost následujících prostor podle toho, jak se rozléhají vaše kročeje a podle vrhaných stínů (ani kroll nedoslechne). Zapálená louč rázem osvětlí část vápencového dómu a vžene do vašich srdcí úžas a bázeň. Před vámi se nachází obrovská skalní dutina, jejíž stěny (a to z nich družina vidí jen nepatrnou část kolem sebe) *jsou zdobeny zlatými nitěmi žíhajícími okolní prostranství záblesky, které nutí oči mžikat.*

Doprovodný popis k dračímu doupěti:

Hlavní dóm: *na podlaze je místy poházena vápencová drť tkaná stříbrem a zlatem, nespočet výklenků a záhybů vroubí stěny, ve kterých voda vytvořila umělecké dílo; v hlubokém a prostorném výklenku u západní stěny vydává něco tlumenou žlutou záři – to něco je obrovská (na pohled) hromada zlata, která zalévá nejbližší okolí barvou drahocenného kovu, až se srdce tetelí.* Je to iluze a neodolatelně přitahuje živé tvory, Int+Odl~6~puzení se lze s neklidem v duši ubránit / tvor se hypnoticky ovládán tvrdošíjně probíjí k hromadě. Kdo v pasti uspěje, může se pokusit iluzi prohlédnout, Int~13~prohlédnutí / nic; kdo neuspěje a přispěchá až ke zlatu,

začne se v něm s rozkoší bahnit a zcela přestane vnímat okolní svět. To spustí výstražný alarm v dračí mysli, se kterou je past spojena. Trpaslíci jsou k hodům na past penalizováni o 1.



Doupě draka: *nádherná skalní komnata, vystlaná stříbrnou (převážně) a zlatou drtí. U ústí je navršen cca třísáhový val z obyčejného vápence. V samotném srdci doupěte* (tj. v jihovýchodní části) *jsou po stěnách jsou rozvěšena nádherně vypracovaná zrcadla, na ledových policích se třpytí překrásné věci z křišťálu, ve stojanech jsou vetknuty chladné zbraně, na pohled neobyčejně mocné a kouzelné. Ve vápenci všude kolem jsou náhodně vetknuty drahokamy všech tvarů a barev, které naplňují sál zářivou oponou utkanou z duhového světla. V koutku u západní stěny jsou vedle sebe naskládány tři ledové kvádry, uvnitř každé tvor s šedivou tváří* (barbar, barbar, trpaslík) *prozrazující trosečníka v běhu času.* Do pokladnice drak postavy nepustí, leda přes jeho mrtvolu. Na závalu v ústí vlastního doupěte je umístěno silné kouzlo, které ruší všechny iluze a kouzla iluze vytvářející (neviditelnost, hypnóza, apod.) Dostanou-li se přesto postavy až dovnitř, podepsaly si právě ortel smrti.

Bývalé Ramazinovy komnaty: menší jeskyně, kterou Ramazin obýval po příchodu, v době svého učňovství u ledového draka Ouchely. Vápencové stěny jsou vyloženy zpola rozpadajícími se koberci, podlaha je uhlazená a sypaná pískem; dřevěné zástěny, dnes vyrovnané u stěn a honosný nábytek (masivní, černý dub) dříve skýtaly Ramazinovi útočiště. Dnes obývá tyto prostory ghúl Albert, který bádá v kouzelných knihách, které sem s sebou jeho bývalý pán přinesl. Albert miloval svého pána a po jeho proměně se jej snaží uchovat ve své paměti navždy, a to tak, že jej napodobuje; umí číst a psát, dokázal posílit na čas svou inteligenci a charisma a opakuje si několik prostých kouzel, která se zatím naučil (Světlo,

Tma, Ticho, Oheň, Neviditelnost, apod.). Obléká se do vyblednutých tunik svého někdejšího mistra, jeho krok je a chování jsou rozvážného a důstojného charakteru. V kapse nosí svůj amulet pro štěstí – Ztracenou hvězdu. Mezi haraburdím je rovněž řada zlatých mincí, šperků křiklavých barev a podobných (pro draka) nesmyslů.

Drak (Ramazin, monolog)

Ledový drak Ouchela-madarez-theringolath působí impozantním dojmem i na otrlé jedince. Dvacet stop ledových šupin na výšku a dvakrát tolik na délku, mohutně pancéřovaný trup, blyštící se drahokamy, protáhlá tlama, plná jako křišťálové špice ostrých zubů, hrozivě vypadající paťáty (které jsou bezpochyby v reálu ještě strašnější) s ocelovými drápy -- to je pouhé přiblížení se skutečné podobě draka. Kruté, vypočítavé oči, neustále kmitající jazyk a v pravidelných intervalech sebou mrskající ocas jsou vhodné a funkční doplňky Ouchely. Nemluvě o křídlech!

Stručně: je obrovský, starý (tj. to nejlepší ze draka) a v patách mu chodí smrt.

Skřípavým hlasem mluví zřídka a jen když o něco usiluje lstí nebo si brumlá sám pro sebe. Má bezednou zásobu zkušeností a i přes věk je mrštný a rychlý. Ve vědomí draka nyní převládá jeho původní dračí já modifikované lidským, Ramazinovo vědomí je tedy přítomno, ale z většiny přeměněno. Jeho vztah k Albertovi je záhadný: ghúl je mu povědomý a současně lhostejný, nechává ho tedy být.

Poté, co Ouchela zametl se sarkony a zchladil se na sněhové bouři, provádí evidenci svého pokladu. V podvečer přišel na ztrátu šestého poháru z jedinečné sady starodávného křišťálového servisu (výbava elfí kněžny, cca třináct stovek let tomu zpět) a jeho řev zatřásl oblastí v okruhu tří mil (je-li družina v dosahu, draka si nemůže s ničím splést), mimo dosah se jeví jako zahřmění (stoupající trylek, při kterém praská led).

Po celou noc přerovnává své poklady a jeho monolog slibuje nad ránem pomstu za studena. *Zvuky, které slyšíte, se dají vykládat různě. Zní to jako padající ledové kostky, které naráží jedna o druhou a přitom do nich tluče velká mosazná palička. V kostech vám rezonuje táhlé skřípání nenamazaných vrat a při hvízdavém tremollu si téměř představujete syčení vloček hnaných prudkou bouří. A v této kakofonii rozeznáváte slova:*

„... sada rituálních stříbrných nožů zdobená perlami a leštěným obsidiánem, jistě, ta je v pořádku, krásně se blyští; křišťálová mísa, drahocenný kousek ze sbírky Trogatha Bílého (ten mladý hlupák by nepoznal cennou věc, ani kdyby ji měl přímo mezi paťáty, ha!), ty nádherné odlesky, které vrhá, óóóó... ; tak dále tu máme šestnáct ledových jablíček, červených breberek, mých malých rubínků, dozajista největších na celém světě, jen škoda, že ti mrňaví pajzlíci jsou zavrtaní hluboko v horách jako červi, a přece mají místo křídel dovedné výstupky a občas dodržují slovo, chmmm..., ať led spálí všechnu verbež dvojnohou, jestli ti smrdutí chlupatci odnesli něco dalšího, rozeberu je na jednotlivé kostičky a každou si uchovám navěky v ledovém obalu, aby potěšily mé staré oči... (zasyčení) *... stejně jsou neuvěřitelně drzí, ukrást mi zrovna poslední pohár ze sady, takové jemné a propracované sklíčko, poslední ze šesti, a teď mám kvůli nim pokažený spánek, jestli drobounkou prasklinku nebo kousek odštípl naleznu, až jej dostanu zpátky, uhrančivá harmonie a krása celého souboru talířů, talířků, podnosů a mističek, všechno zářící jako hvězdy v zrcadle, bude zničena, ououou... zabiju je pomalinku, polehounku a jejich mžurky se budou pomalu měnit v led, to přísahám, já, Nejstarší z ledových králů, Ouchela-madarez-theringolath!...* (zabručení) *copak to tu máme, elfí napichovátko,*

rovňoučké a špičaté – au! – z pravého hvězdného kcvu, prý ve tmě samo září, inu, inu, jen nevím proč jej kdo poškrábal, chmm ... (vrypy na čepeli jsou drobné runy)"

Dračí monolog se táhne po celou noc, neboť všechny předměty je třeba zkontrolovat jeden po druhém. Objeví-li se družina, drak bude vůči ní velmi podezřívavý -- stačí trocha nerozvážnosti od některého ze členů a je ze všech ledový blok. Ouchela přijme dohodu: za vrácený a neporušený pohár si může družina vybrat něco z haraburdí ve vedlejším výklenku, kam drak háže kořist, která není hodna jeho uměleckého cítění -- křiklavé šperky, vzácné kožešiny, peníze, ošklivé zbraně, pergameny, knihy, apod.; a do dvou dnů od vrácení musí opustit údolí Sněžných vlků, jinak je Ouchela bude považovat za kořist, a navíc během pátrání po poháru si drak ponechá jednoho člena jako rukojmí (náhodný výběr nebo podle družiny) a zataví ho do ledu jako zástavu dobré vůle obou stran. Tolik prohnaná dohoda, neboť drak plánuje po úspěšném návratu družiny na ni seslat kouzlo Sněžná slepota, díky kterému nebudou postavy s to najít cestu ven z údolí Sněžných vlků... Možná pomůže šaman Pružná kostice, ale to jej musí nalézt a přesvědčit, a to za osmačtyřicet hodin!

Cizí postavy (CP) a ostatní veličiny

Ramazin, čaroděj a součást vědomí ledového draka Ouchely-madarez-theringolath
Pružná kostice, šaman Ostrozubů
Qrutgorgh, poručík sarkonů
ghúl Albert, kdysi v Ramazinových službách

členové řádu Hvězdné noci v Negaxy
bohyně Praith, Lovkyně
kmen Ostrozubů
trpaslíci ze Silu
měšťané Negaxy, Laet a jiných sídel
Gawainn, budoucí adept Hledání

Speciální informace

Válečník:

proslulost mnichů řádu Ztracené hvězdy v bojovém umění (zvláště v zacházení s dřevěnou holí nebo foukačkou), tj. bojový řád Hvězdné noci (z jeho členů se někdy formují osobní gardy významných církevních i světských představitelů)

Hraničář:

zvyky sněžných vlků (samotářství, vytrvalost, vychytralost, stopy, způsob lovu – vyčkávání a uštvání kořisti; možná úskalí zimního počasí – omrzliny, únava, žízeň, halucinace, sněžná slepota)

Alchymista:

šamani, jejich některé tradice a jejich síla (na území kmene nepřekonatelní, ovládají přírodní síly, neznámá a mocná kouzla, jsou nesmiřitelní a krutí, cizince považují za nepřátele, jedí lidské maso, nacházejí potěšení v bolesti druhého, nedá se jim věřit)

Kouzelník:

pověst Ramazina coby Pána iluzí a Tkáče snů (mocný čaroděj, jehož iluze byly k nerozeznání od skutečného, pohyboval se na hranici reality a snů); legenda o vzniku světa, význam bohyně Praith (viz Legendy v Negaxy, Panteon)

Zloděj:

boj s draky končí ve 99% procentech případů smrtí jejich nepřátel, zvuky draka (rozzuřeného a vítězného – stoupající a klesající trylek, při kterém padají domy a stromy dobrovolně vytahují své kořeny a odcházejí změnit půdu)

Církevní hierarchie

Následující hierarchii dodržuje převážná většina církevních řádů, spolků a podobných organizací na celém území Sonarmu. Soubor bohů, které jednotlivé řády vyznávají, je pestrý a občas může dojít ke konfliktu.

SVATÝ BRATR (poradce krále v Brownasu, oficiální patriarcha všech církví)

PRELÁT (postavení biskupa pro dané náboženství, působnost obvykle v souladu s vyšším správním celkem typu vévodství)

OPAT (představený chrámu, kláštera, apod.; volen doživotně konventem)

PŘEVOR (první představený po opatovi, hlas veta v konventu)

MNICH (člen řádu, jeden hlas v konventu)

Panteon

Praith, bohyně Lukostřelec, též známá jako Lovkyně nebo Strážkyně vědění

Symbolizuje duchovno, oblast mysli a idejí. Pro archiváře, knihovníky a učence je Strážkyní vědění; uznávají ji rovněž ranhojiči a různé mnišské řády. Díky blahodárnému vlivu na intuici a bystrost v myšlení ji chovají v úctě i kouzelníci a klerikové. Její fyzickou podobu si lidé představují různě: společným jmenovatelem je mladá a krásná dívka s lukem přehozeným přes plece, zářící vnitřním světlem. Pro obřady na počest Praith, traduje se, je nejlepší jasná zimní noc, kdy hvězdy září nejsilněji. Dále viz Legendy v Negaxy.

Světská hierarchie

Šlechtické tituly se mohou lišit jméno od jména, ale výhody a odpovědnosti, které z nich plynou jsou stejné. Odvádět patnáct setin na dani, udržovat cesty průjezdné a v případě pohotovosti poskytnout vojenskou podporu podle velikosti spravovaného území (cca 1/10 z celkového počtu obyvatel).

KRÁL (titul regenta, sídlo v Brownasu)

VÉVODA (titul zastupujícího regenta, sídla v Gawacy a Pwidelly)

DOLEN-TAR (titul „vyšší soudce", představuje a uplatňuje královské právo, sídla v Negaxy a Rayelelku)

DOLEN (titul „soudce", zastupuje královské právo, sídla v Soutwearru, Byocku a Artoblu)

SPRÁVCE (bez titulu, první králův zástupce v oblasti, obvykle pro menší města)

HEJTMAN (bez titulu, druhý králův zástupce v oblasti, obvykle ve větších vesnicích)

FOJT (bez titulu, třetí králův zástupce v oblasti, obvykle v menších vesnicích)

Měsíce

měsíc Ledových rampouchů
měsíc Hlubokého sněhu
měsíc Praskajícího ledu
měsíc Zeleného stromu
měsíc Kvetoucích zahrad
měsíc Červánkových úsvitů
měsíc Letních bouří
měsíc Bohatých sklizní
měsíc Zralého ovoce
měsíc Pozdního slunce
měsíc Padajícího listí
měsíc Zamrzajících jezer

Vzdálenosti

Trasa	Míle	Trasa	Míle
Brownas – Aumzedr	123	Negaxy – Nobuticr	41
Brownas – Jiras	250	Laet – Tor	171
Brownas – Raermamorg	234	Laet – Artobl	403
Brownas – Tor	278	Laet – „Sil“	336
Brownas – Laet	275		
Brownas – Artobl	538	Tor – Artobl	421
Brownas – „Sil“	462	Tor – „Sil“	349
Artobl – „Sil“	252	Aumzedr – Jiras	170
Artobl – Cemyuhn	271	Aumzedr – Negaxy	146
Artobl – Dyunomz	270		

Legendy v Negaxy

Černý měsíc [1] a Ztracená hvězda [2]
Ledová socha [3]
Braevn, Zubatý meč [4]
Tři skřítkové [5]
Ramazin, Pán iluzí [6]

[1] V dávných časech, kdy byl svět mladý a jen bozi se prohánělí po nekonečných travnatých pláních, se jeden z nich vzepřel a prohlásil za nejvyššího. Uprchl do okolní černoty, která svět obklopovala a ostatní jej nemohli nalézt. Proto nejšikovnější z nich zachytil do nádoby žár svého srdce, a tak vzniklo podle pověstí Slunce. Zakrátko odpadlíka nalezli jako černý kotouč visící v prázdnotě, v zajetí světla. Bohyně s nejbystřejšíma očima a instinkty lovce pozvedla luk a z toulce vytáhla svůj nejdelší šíp. Špici vykoupala ve zbytku záře, která zůstala na dně nádoby. Střela hořela nesmírným jasem, byť menším než samotné Slunce, a když tětiva zadrnčela, vydala se na svou pouť. Během letu syčela a zpívala svou píseň

určení, neomylně mířivší k Černému měsíci. Ten v okamžiku vzplál, a tak byl za svou povýšenost odsouzen navěky putovat po vytvořené obloze, zastíněn září Slunce. Potrestaný bůh se upřímně kál a hořce litoval svého jednání, až ostatní se sešli a ortel svého bratra zjemnili. „Budiž Den a Noc. Ve Dne budiž Slunce a v Noci Ty, bratře," promluvili jedním hlasem. Bohyně Lovec pak posbírala slzy svého bratra, které zalily svět a rozvěsila je po tmavé přikrývce noci, aby mu dělaly společnost v jeho věčném putování.

[2] ... a tak se stalo, že jedna z hvězd byla ztracena a Síť noci od těch dob není úplná. Proto vznikl řád Ztracené hvězdy, který pravidelně vysílá své členy s jediným cílem: onu hvězdu opět nalézt, aby bylo dosaženo souladu. Přesto, tvrdí někteří, na začátku stála věštba: „Ztracenou hvězdu nenalezne pražádný člen jejího bratrstva. Až drak sejde z tohoto světa a v něm povstane nový, narodí se Spasitel." Přesto, tvrdí další, jsou poslové Hvězdy stále připravováni a vysíláni na svou pouť, která může skončit jen nalezením nebo vlastní smrtí. Není jiné cesty.

[3] Za chladných zim se v hodině, kdy slunce stojí nejvýše a sníh oslepuje, objevuje na severních planinách trojspřeží bílých psů, táhnoucí otevřený kočár ověšený cinkajícími ledovými úlomky. Opratě v bělostných rukou třímá překrásná dívka, celá z ledu vytesaná, kterými zuřivě pohání své tahouny. Občas, když vane severní vítr, jsou ledové zvonky slyšet až ve městě. Znalci tvrdí, že panna byla pyšnou šlechtičnou, která příkře odmítla mocného čaroděje a ten ji za trest zaklel do této podoby. V ní musí bloudit po kraji tak dlouho, dokud nenalezne v sobě lásku k druhým a nezavrhne svou pýchu. Kdokoliv se za ní vydal pokusit své štěstí, byl nalezen s promodralými rty, ztuhlý na kost, dodávají jiní.

[4] Za podzimních krvavých východů slunce se proti horizontu občas rýsuje silueta velkého muže na černém hřebci. Jezdec v jedné ruce třímá ohnivý meč a v druhé praporec bílý jako sníh a rudý jako čerstvě prolitá krev. Všeobecně je tento muž považován za Braevna, legendárního hrdinu z bitvy v průsmyku Hromu, jehož Zubatý meč přinesl vítězství a naději. Braevn stráží svůj lid a činit tak bude, dokud bude na světě nebezpečí přepadu od východu.

[5] V jarních měsících se na jižní hradbě objevují malé postavičky, oděné v pestrý šat, kterak ozlomkrk poskakují po cimbuří. Spatřit je lze nad ránem a v podvečer, kdy je rovněž slyšet jejich nesrozumitelné žbrblání. Praví se, že kdo jim pomaže levou patu husím sádlem, tomu musí raraši splnit tři přání. (Alternativa: rovněž se říká, že přání musí plnit ten, kdo maže.)

[6] Zhruba před tuctem a čtvrtinou desítek let došlo ke sporu mezi tehdejším dolentarem z Negaxy a Ramazinem, dvorním čarodějem. Jádrem rozepře byla moc, a kdo třímá větší, měl Ramazin dokázat. Shromáždil veškeré měšťany na polích pod hradbami města a pak obrátil svět vzhůru nohama. Z nebe šlehaly plameny, země se chvěla a Slunce zahalil stín největšího z netvorů. Lidé strachy omdlévali nebo se rozutekli a nakonec všichni uznali Ramazina jako pána svého. Tím dolen-tar svou při prohrál, neboť se uká zalo, že všechno byla jen Ramazinova iluze. Pán Negaxy sice uznal svou prohru, ale na oplátku vykázal Ramazina do samoty na úpatí hor se slovy: „Klid pro Tvé nadání je to nejcennější, co ti mohu poskytnout, pročež se vzdávám i Tvé přítomnosti." A Ramazin odešel.

Ramazinův deník

Tenká kniha malého formátu (13x18 coulů), volně vázaná v hnědé kůži bez ozdob. Na předsádce se skví krasopisným písmem „Deník Ramazina, čaroděje". Svazek má cca šedesát listů (tuhý, silný pergamen), z toho je o něco více než třetina popsaná. Prvních deset a posledních třináct listů je pokryto nečitelným elfím písmem, pouze tři listy uprostřed se dají přečíst, a téměř to vypadá, jakoby někdo chtěl, aby pouze tyto stránky šly rozluštit (Batechova kletba).

Deník Ramazina, čaroděje

5. HS

Dnes odjíždím do Negaxy, bez lidského sluhy se to už pomalu nedá vydržet. Snad tam bude tentokrát lepší výběr než minule. Bojte se měšťánci, vlk opět vyráží ve svém šedém kožichu mezi bělostné (a tupé!) ovce. Pro jistotu vezmu oba koně, trh v Negaxy může být nejistý a prodejní handlíři jsou mi schopni zapřít i kulhavou mulu.

10. HS

Konečně doma. V Negaxy je to horší, než by si jeden myslel. Špinavé hospody, spousta žebráků a povalečů, obchodníci se snaží člověka sedřít z kůže. Hlupáci jsou všude, ale tamní výkvět bezpochyby zláme všechny rekordy. A to jsem naštěstí neměl tu čest zavítat mezi šlechtu, tfuj. Ještě dnes se mi z jejich cukrbliků, póz a hraných emocí dělá špatně. Přivezl jsem s sebou chlapce. Hubeného, vystrašeného (bezpochyby se živil drobnými krádežemi), ale má jiskru v oku. Pořád lepší než souchotináři a starci s vředy a boláky na nohou. Kluk většinou hledí před sebe a nemluví – vypadá to, že něco skrývá.

18. HS

Ameriánské svitky mě rozčilují čím dál víc. Přepisovat je musel nějaký pošuk, a to ještě na hřbetu splašeného koně. V těch kostrbatých klikyhácích, načmáraných jeden přes druhý, řádek neřádek, se téměř nedá vyznat. Ale na mě jsou krátké. Stejně jim přijdu na kloub. Bezpochyby je to zašifrované, ale to je pochopitelné; ameriánští elfové byli odjakživa podezřívaví, i vůči našincům.

19. HS

Vrabčák, tak jsem pojmenoval svého nového sluhu, začíná konečně mluvit. Otřes, který utrpěl v Negaxy byl asi hlubší, než jsem si myslel. Občas mě večer vyruší od práce, zdají se mu špatné sny a hlasitě křičí ze spaní. Kdyby mu tak aspoň bylo rozumět. Jinak se zdá být čistotný a poslušný.

23. HS

Povedla se mi dvojstupňová iluze. Kdyby to tak mohl vidět mistr Qirtion, téměř slyším jeho uštěpačné: „Každý úspěch znamená, že ztrácíš schopnost hledat!" Občas na něj rád vzpomínám, na prchlivého stařík s těmi nejobratnějšími prsty a nejrychlejší myslí pod sluncem. Konec snění, zpátky do práce.

2. PrL

Zdá se, že jsem přišel na princip šifry. Kdo by si pomyslel, že to bude tak těžké a jednoduché zároveň. Opět ponaučení. Nehledej složitost v jednoduchosti, ale naopak. Vrabčák se mi před třemi

dny konečně svěřil. Ten den, kdy jsem ho najal do svých služeb, spáchal se svým bratrem nějaký těžký zločin. A bratr v tom zůstal. Uklidnil jsem ho. Doufám, že se té zádumčivosti časem zbaví. Werre před ním byl sice lenoch, ale uměl krásně hrávat na loutnu.

8. PrL

Není možné. Samé obchodní zápisy, seznamy zboží a podobné nesmysly. Přece jsem se nemohl tak mýlit. A starý elf přísahal na to, že to jsou poslední zbytky záznamů Ameriánských divotvorců. Vždyť znal mou pověst a to, čím se zabývám. Věděl, po čem pátrám několik měsíců. Kruci.

11. PrL

Jaro se pomalu hlásí o slovo. Dnes jsem Vrabčáka zčásti zasvětil do jeho nových povinností. Možná jsem se ukvapil, celý se třásl a utekl do svého pokoje. Musím nakoupit zásoby, ale nevím, kde seženu víno. Rudé hvězdy mám poslední tucet lahví. Ach jo, jak se mám soustředit na práci, když je tu tolik věcí na zařízení. Už chápu Ugharta, proč se oženil.

19. PrL

Celý týden jsem na studium kašlal. A udělal jsem dobře. Ví bozi, že jsem pauzu potřeboval jako sůl. Cítím se čerstvý, tak jako jarní vítr, který oznamuje konec vlády sněhu a ledu. Ale Vrabčák mi dělá starosti. Už zase nemluví a vrhá po mě postranní pohledy plné strachu, když si myslí, že se nedívám.

21. PrL

Ha! Šifra v šifře! Ameriánci byli pěkně prohnaní. Pořád mi vrtalo, proč se stavy na skladě, objednaná množství a ceny téměř neliší. Čísla, čísla a čísla. V tom to celé bylo. Kolečka v soukolích jiných soukolí. Plány v plánech jiných plánů. A pak, co dokáže chvilka volna. Budu si muset připomenout volno starých časů, vždyť si ho proklatě zasloužím. Možná bych měl kývnout na nabídku R.

25. PrL

Dnes jsem udělal jarní úklid. Jeden by nevěřil, kolik starého haraburdí se mi přes zimu nahromadilo v komorách. Objevil jsem dokonce soudek prvotřídní medoviny, dar od trpasličího knížete Rhozgy ze Silu. Společně s Vrabčákem jsem ji sprovodil ze světa. Doufal jsem, že Vrabčáka taková důvěrnost povzbudí na duchu, ale ten chlapec se pořád něčeho bojí. Možná bych měl pokusy s Olysalými na čas přerušit. Albert mi zatím stačí a stejně nemám vhodné tělo.

2. ZS

Uspořádal jsem hostinu na oslavu příchodu Jara. Nevyvedla se. Jídla a pití bylo dost, ale hned na samotném začátku přiletěl posel. R., C., i K. se beze slova zvedli (velmi se mi omlouvali, pravda) a za kopyty jejich koní se jen prášilo. K. si tu dokonce zapomněla šátek.

8. ZS

Poprvé jsem vyzkoušel sílu Ameriánců. Je neskutečné, že tak mocní kouzelníci se ztratili v proudech času, pohřbení pod nánosem moderní doby. Myslel jsem, že znám jejich dílo alespoň z poloviny, jak mě učil mistr Qirtion, ale to jsem se šeredně spletl. Ani do konce života se mi nemůže podařit ovládnout jejich umění. Běžně používají třístupňovou i čtyřstupňovou verzi základních kouzel. Ještě že byli ve svých popisech důkladní, jinak by mě sebemenší chyba mohla odvát do říše zapomnění.

14. ZS

Vrabčáka něco zneklidňuje, ale nemám čas cokoli zjišťovat. Ty svitky jsou fantastické! Bozi budiž pochváleni, že mi dali šanci je najít a získat.

26. ZS

Smutek a žal převládá v mém nitru. Opět přiletěl posel, s černou stužkou na vzkazu. K. psala o výsledku jejich výpravy. R. je mrtev, pohřben na neznámém pahorku ve Vlčích kopcích, v obyčejné mohyle z kamení. C. přišel o obě paže a blouzní v horečkách. Kdybych jen tak jel s nimi, možná by se to nestalo. I to mi K. ve vzkazu naznačila. Vypadá to, že mě zčásti obviňuje z toho, co se událo. Hořkost, marnost, vzpomínky z mládí se kalí...

28. ZS

Dnes se K. ukázala osobně. Samozřejmě, skončili jsme v posteli. Až ráno jsem pochopil, že to bylo naposledy. K. odjela pryč a zanechala po sobě vzkaz, že ji nemám hledat. Prý chce začít znovu a na vše zapomenout. Co mám teď dělat? Vyrazit za ní? To chtěla? K čertu.

29. ZS

Neměl jsem včera tolik pít. Hlava mně třeští a v ústech cítím letní půdu, na kterou týdny nespadla ani kapka vody. Qirtion by se smál, konečně jsem vytvořil halucinace a přeludy bez použití magie. Musím se pustit do práce.

6. KZ

Stále se mi nedaří zvládat třístupňové mechanismy, a to ani ty nejjednodušší. Přece nemohu být tak zabedněný, všechno dělám přesně podle popisu. (později) Mám to! Samozřejmě, že jsem byl zabedněnec. Nechápal jsem, že instrukce je třeba provádět do slova. „... a pak si plivněte do dlaní, třikrát opakujte ..." Už když jsem to poprvé četl, uchechtával jsem se nad tím, jaké zastaralé obraty Ameriánci používají.

14. KZ

Za polovinu měsíce jsem zvládl tolik, co za celý začátek jara. Cítím v kostech nadšení a novou mízu. Tři stupně zvládám poměrně bez obtíží a výsledky stojí za to. Realistické, tolik realistické, že kdybych nebyl jejich autorem, nevěřil bych, že nejsou pravé. Vrabčáka občas pouštím ven, ale posílám s ním Alberta, aby se mu něco nestalo.

17. KZ

Vyrazil jsem si s Vrabčákem na lov. Zkusil jsem si vzpomenout, co říkával o zvycích zvěře nešťastný C., ale moc se mi nedařilo. Až navečer jsme měli štěstí. Spíše náhodou se do rány připletl mladý srnec, který se teď opéká na rožni. Trávíme noc pod hvězdami, první v tomto roce. Vrabčák se mi zdá bledý a mívá teď často zarudlé oči. Musím s ním chodit na vzduch častěji.

23. KZ

V porovnání s mými začátky jsou třístupňová kouzla jako elegantní pirueta proti neohrabanému dupáku. Efektivní, spolehlivá a nenáročná. Vyžadují však plnou koncentraci a zkušenosti, které pracně sbírám. Jako obvykle v této době dnes přiletěl hradní holub. Psaní jsem ani nečetl. Copak rok

co rok nežádají to samé? Poníženě prosí, abych se vrátil a ani nechápou, jaké dobrodiní mi vlastně poskytli. Samota, klid a harmonie. To teď potřebuju mnohem víc, než licoměrnické pochlebování a nekonečné intriky. Dokonce jim třeba za jejich nechtěné dobrodiní odpustím i onu urážku. O holuba se postaral Albert. Říká, že jej stále fascinuje, jak pracují orgány uvnitř těla. Zajímavé bezpochyby, ale užitečné?

10. ČÚ

Čtyři stupně! ČTYŘI! Ve studiu svitků jsem sice teprve na začátku, ale před měsícem bych nikdy neřekl, že se to dá zvládnout za tak krátkou dobu. Nyní už chápu jak muselo být barbarským hordám Uldericha, když přitáhli k hranicím Amerie a uviděli před sebou na sto sáhů dlouhou a tisíc hlubokou propast. Propast, která podle pověstí byla skutečná a do které padali vojáci i s koňmi, aby se již nikdy více neobjevili. Místy jsem objevil narážky na pramen magie, před kterou se i Ameriánci klaněli. Dračí magie, tolik opěvovaná ve všech spisech a traktátech, jako nejmocnější a základní projev magie, a naše nejmocnější (i ameriánská!) kouzla jsou jen jejím pouhým odvarem a odleskem. Nemožné, řekl bych před rokem. Dnes si nejsem tak jistý. Qirtion by ze mě měl radost. Odpovědi nalézám, ale ještě více otázek se objevuje.

17. ČÚ

Panuje krásné počasí. Jakoby se rok chtěl odvděčit za dlouhou zimu. Noci jsou tiché a jasné. Hvězdy spokojeně září a stejné pocity mám i já. Obdržel jsem dopis od K., krátký. Cítím, že jsem se tehdy rozhodl správně. Jinak bych byl dnes omezený jako každý městský čaroděj – i má ubohá K. Poslal jsem jí odpověď, v provedení elegantního třístupňového kouzla, spíše marnivé gesto než cokoli jiného, ale nešť. Ať celý svět vidí, kdo je Ramazin čaroděj, Tkáč snů.

22. ČÚ

Vrabčáka jsem musel přivázat na lůžko. Podíval se do zakázaných knih a to, co jeho naivní oči uviděly, jím muselo otřást. Vždyť i zkušeného dokážou knihy občas vylekat. Co teprve malé holátko, sotva vypadlé z hnízda. Snad se brzy vzpamatuje. Vyčítám si teď, že jsem neměl knihy nechávat přes noc v horní pracovně.

23. ČÚ

Vrabčák se naštěstí probral ze své strnulosti, jistě i za přispění skvělého lektvaru, který mi obratem zaslal můj přítel z Brownasu. Je to další z jeho služeb, kterou mu nemám jak splatit. Když mu to říkám, jen se směje a moudře praví, že i on bude třeba potřebovat moji pomoc. Spíš si myslím, že to dělá proto, že jsem bývalý Qirtionův žák.

24. ČÚ

Albert mě dnes překvapil. Ráno jsem na stole našel krabici a svazek pergamenů, hustě popsaných Albertovým pavoučím písmem. Na zhruba dvaceti stránkách zevrubně popisuje holubí fyziognomii, jakož i jejich zvyky a povahu. Kdo by si pomyslil, že krmení syrovým masem z nich udělá zavilejší bojovníky než jsou ťuhýci. Svá pozorování dokonce doprovodil vysušenými preparáty částí z jednotlivých holubích těl. Doporučil jsem mu, aby si rozšířil svůj obzor a věnoval se i jiným druhům ptactva. Kdybych nevěděl, že to není možné, málem bych uvěřil, že se při odchodu usmíval a něco si pobrukoval.

2. LB

Vrabčák mě zklamal. Přistihl jsem ho, jak si nacpává kapsy mým zlatem a byl připraven utéci. Choval se ke mně zpupně a nazval mě pekelnou stvůrou. V záchvatu překvapení a zloby z nevděku toho mladíka jsem se neudržel a obávám se, že si budu muset sehnat jiného sluhu. Albert beze slova a mrknutí oka uklidil tělo nebohého chlapce a vydrhl podlahu, nicméně pach připáleného masa cítím pořád. A také doufám, že jeho poslední slova se minou účinkem. („Však on se to o mně a o vás jednou někdo dozví! Jako černé na bílém to bude jasné a vy tu už nebudete a dům se rozpadne na prach!") Říká se, že kletba umírajícího má podivnou sílu. Pro jistotu posílím ochrannou bariéru.

Ztracená hvězda – popis

Ztracená hvězda vypadá na první pohled jako čirá a ničím nezkalená křišťálová koule. Poloměr činí čtyři couly a koule váží zhruba 12 mincí. Zahledí-li se však někdo do jejího nitra, po 1k6 kolech v něm hra světel a stínů vzbudí dojem, že uprostřed koule vidí detailně propracovanou sochu ženy zahalenou mlžným závojem. Žena připomíná lukostřelkyni s nataženým lukem a namířenou střelou.

Tento fragment je nejlépe vidět v úplné tmě, pak koule vydává slabou záři. Šíp je zasazený v luku obráceně (tj. hrotem k tělu) – nápadnost +5%. Dále je na kouli umístěn tajný mechanismus (-20% pro neznalé, +5% pro cílevědomě pátrající) – je-li na povrchu koule stlačen bod, na který ukazuje špička šípu, koule se rozbalí jako hlavolam a uvolní samotnou Ztracenou hvězdu.

Obal Ztracené hvězdy je nerozbitný, lze jej však roztavit v silném žáru. Samotná Hvězda je pak neobyčejně krásná diamantová čtyřcípá hvězda, která je velmi křehká. Představuje nejvyšší symbol bohyně Praith – Lovkyně. Byla darována do základů nejsvětější svatyně Lovkyně, chrámu v Negaxy.

du na to, jak daleko byl od ostatních, všichni o tom okamžitě věděli a samozřejmě toho beze zbytku využívali. Bylo prakticky nemožné udělat něco tak, aby o tom ostatní nevěděli. Kdo se chce považovat za dobrého hráče, musí umět odlišit informace přístupné jemu a ty, ke kterým se dostane jeho postava, a snažit se hrát tak, aby ty první nevyužíval.

Komunikační chyba

Více méně to samé jako v předchozím bodě. Všichni hráči spolu mluví. Co na tom, že jsem sám jen s vodníkem 30 km od zbytku družiny? I tak se mě všichni vyptávají, diskutují o rozhovoru, který s vodníkem vedu – ale mohl jsem přece zahynout a nikdy jim neříct informace, které mi vodník poskytl...(popisovaná situace nevypadala přesně takto, ale přesně vysvětluje, o co mi jde). Je snad realistické a logické vedení rozhovoru (samozřejmě běžným způsobem) na vzdálenost 30 km?

Chyba v koeficientech

Jedna z nejvážnějších chyb, která asi dělá hráčům nejvíce potíží. Chyba, která, pokud je příliš často opakovaná, dokáže úplně znechutit hru. A pro mnoho lidí, pro které jsou hry na hrdiny (tak jako pro mě) víc, než jen obyčejná zábava, představuje obzvlášť velký problém. V čem spočívá? Ve směšování dvou světů během hry – ten první je „skutečný" svět hry, druhý jej popisuje pomocí čísel, koeficientů, symbolů a speciálních slovních spojení spojených s technikou hry.

Podstatnou věcí v hrách na hrdiny je spojitost a „realita" vytvořeného světa. Parametry v denících hráčů ho jen číselně definují a mají za úkol ulehčit Pánovi jeskyně práci. Měly by se tedy pooužívat jen v debatách s ním, a ne s cizími postavami nebo ostatními hráči. Pominu-li takové věci, jako je nahlížení do cizího deníku a prohlížení vlastností ostatních postav, chtěl bych se zmínit o hře ve stylu *„Postupně říkejte, jakou máte sílu – vybereme nejsilnějšího."*, *„Já mám obratnost 16, máš víc?"* Hry na hrdiny jsou založeny na zásadě, že co říká hráč, říká i jeho postava v hracím světě. Vytvořený svět má být přece realistický, což v tomto významu znamená že jeho realita se má podobat například realitě našeho světa. Copak jste někdy viděli, aby na ulici řekl jeden chodec druhému *„Máš sílu 18 nebo vyšší?"* A ptáte se snad při písemce všech okolo *„Jakou máte inteligenci, chci si vybrat nejvyšší?"*, abyste něco opsali? Jde o to, spoléhat se na živý popis. Je možné říci PJ, že si postava prohlíží cizince, a z popisu se dozvědět, jestli vypadá jako silák nebo ne. Je také možné se přímo zeptat *„Jsi silný?"*, ale jediná odpověď, kterou bychom měli dostat, je něco jako *„Ani ne, zajímám se spíš o vědu."* Nelze připustit používání takových informací, jakými jsou čísla popisující jednotlivé vlastnosti, protože ty ve světě hry neexistují.

Když už je o tom řeč – na stejném principu jsou založeny i jiné součásti popisu postavy, např. obratnost.

Chceme-li popsat naši dovednost (či spíše schopnost) *Nočního vidění*, vyžaduje dobrá hra vyjadřování typu *„Vidím dobře v temnotě"* nebo *„Vidím v noci"* namísto beznadějného *„Mám noční vidění"*.

Chyba v konverzaci

Tato chyba má s družinovou hrou už jen málo společného, ale někdy se s ní kombinuje. Tak tedy, hráč, který na někoho mluví jménem své postavy, musí mluvit v první osobě. Říká se přece *„Jdu do kina"* a ne *„Tak já říkám, že jdu do kina"*. Podle teorie her na hrdiny neznamená druhý způsob nic více ani méně než to, že slova *„Tak já mu říkám, že..."* říká postava v realitě hry, což v praxi vede k podivnému úkazu, kdy spolu dvě postavy rozmlouvají v třetí osobě. Zní to nějak divně.

Tento problém se samozřejmě týká i PJ. Už jsem měl to potěšení účastnit se hry, na jejímž začátku PJ všechny poučil, že spolu mají mluvit v první osobě, ale pak všechny výroky cizích postav zpravidla začínaly: *„Takže on vám říká, že..."* Hráči samozřejmě nezůstávali pozadu a cizí postavě odpovídali: *„A já mu říkám, aby udělal to a to, a tak dále, víš, všechno mu vysvětluji."* Takový způsob vedení rozhovoru je samozřejmě mnohem jednodušší, ale kde je tady potěšení ze skutečné hry na hrdiny?

Vztah výše popsaných chyb a družinové hry není očividný. Nejde o vztah symbiotický, mohou se objevit chyby i bez přehnaně družinové hry (což je bohužel občas vidět) a samozřejmě i dobrá družinová hra bez chyb. Styl, popsaný zde jako družinová hra, ale poměrně účinně pomáhá při vytváření a opakování hlavních a základních chyb v hrách na hrdiny.

Představme si družinu, ve které se hráči dohadují o všem, co dělají, probírají všechny své činy. Celý scénář, stejně jako celou hru na hrdiny, berou jako takticko – strategický zápas, ve kterém je jim protivníkem PJ a jím stvořený svět; něco jako luštění komplikované kriminální zápletky. Na tento způsob hry narážíme poměrně často. A přitom ve skutečných hrách na hrdiny, jak asi z názvu jednoznačně vyplývá, jde spíše o to, co v jiných hrách nenajdeme – o vtělení se do nějaké postavy, o to, abychom po čas hry byli někým jiným – než o řešení šachových hádanek tvořících scénář. Hráči, postupující tímto způsobem, by neměli žádné potěšení z dobrodružství, ve kterých záhada není nejdůležitější součástí (a takových přece není málo).

Aby si hráč osvojil návyky správné hry, je třeba se trochu osamostatnit, nějak se duševně oddělit od zbytku družiny. Celkem vzato, každý člověk je více či méně jedinečný a nezávislý, žije pro sebe, spoléhá se na vlastní zkušenosti. Zvyk probírat každé rozhodnutí s ostatními vede k spíše nemilému zvyku o všem debatovat, z čehož pak vzniká výše popsaná komunikační chyba. Hráči získají špatný zvyk komentovat celou hru a PJ má občas potíže rozlišit, co říkají cizím postavám a co žertem jako náhodný komentář. To často vede ke stejně vážné chybě, a tou je

Vracení času ve hře zpět

čili opakované rozebírání stejné situace dvakrát. Jednou z nejdůležitějších zásad hry je to, že čas ve hře a PJ popisovaný vývoj situace jsou rovnocenné se svými ekvivalenty ve skutečném světě. A ve skutečném světě není pravděpodobné, že by bylo možné jakkoliv změnit své jednání na základě toho, že např. nějaká špatná úvaha s sebou přinesla dramatické následky – nelze kdekoliv říkat, co se nám zachce, a třeba v přítomnosti krále je nutné se trochu krotit. Hráči se musí trochu kontrolovat, aby nenarušili plynulý běh událostí.

Se zvykem všechno komentovat jsou také často spojeny

Špatné způsoby

neboli pronášení žertovných poznámek pocházejících z našeho světa v rozhovorech s cizími postavami ze světa hry (je to samozřejmě chyba jen tehdy, nemá-li postava s dnešní realitou nic společného a skutečně pochází ze světa hry; pokud tam byla z naší reality přenesena, není přirozeně takové jednání chybou). Vede to k podivným, nepředvídatelným situacím. PJ stojí dost námahy se z nich vyvléknout a takové situace ničí realitu hry i světa, ve kterém se odehrává.

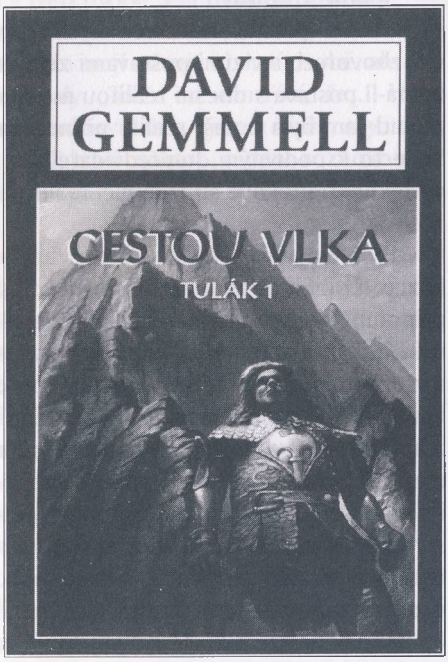
Problémy a chyby družinové hry vyplývají z nesprávné interpretace jejího názvu. Dobrá družinová hra není založena na tom, že všichni hrají něco, co připomíná jednu postavu s několika podobami a hlasy. Družinová hra musí v prvé řadě brát v úvahu prvky her na hrdiny s vyšší prioritou, jako je individualita postav a všechno, co je s ní spojeno. Teprve potom se mohou postavy pokusit vytvořit více či méně sehranou družinu; někdy nepříliš sehranou, ale složenou z hrdinů, kteří mají stejný cíl a proto si vzájemně pomáhají. Občas si dokonce členové družiny mohou zkřížit cestu – stává se to, neboť taková situace je přece možná i pravděpodobná. V dobré hře považuje každý hráč ostatní za část světa, na kterou se může spoléhat víc než na zbytek. Jestli tomu tak bude, záleží samozřejmě na ostatních hráčích. Pravidla tady nemohou nic vnutit. Řešení tu diktuje realita – osoby s naprosto protichůdnými názory by nemohly utvořit družinu – pozabíjely by se hned na začátku. To, že jiný hráč postupuje jinak, než si přeji, ale neznamená, že škodí hře. Bohužel, svět je krutý, naštěstí nechodí po horách, ale po lidech... Ne všichni dělají to, co bychom chtěli. Po pravdě řečeno, je velmi těžké najít člověka, který by splňoval všechny naše požadavky. Jde o to, aby hráč zahrál odpovídajícím způsobem a stvořil tak pravděpodobný psychologický portrét postavy, aby bylo možné porozumět jejímu chování.

A porozumění je prvním krokem ke spolupráci.

přeložila Zuzana Hanešková

Recenze

Tulák



Tulák -- kdysi šťastný muž, kterému krutá nemoc vzala děti a manželku. Muž bez domova, zabíjející pro peníze, bez příbuzných a přátel, téměř bez citu a svědomí. Ale jen do chvíle, než se mu náhodou podaří zachránit před jistou smrtí mnicha Pramene. Něco se v něm změní, a on, i když nechápe proč, pomůže mladé ženě, která ochraňuje osiřelé děti.

Tady začíná další z knih drenajské ságy, u nás dnes již velmi populárního Davida Gemmella. Drenaj v této knize však není taková, jak ji známe z předešlých románů. Nadirové ještě nejsou jednotní, a ani místa, které autor popisuje, vypadají jinak. Tulák je totiž jakýsi prolog k dosud vyšlým knihám.

Mnich Dardalion, zachráněný tulákem na počátku příběhu, se proti své vůli naučí bojovat, odštěpí se od původních mnichů Pramene a zakládá Třicítku. Tulák Dakeyras je tížen pocitem viny, protože zavraždil krále, kterému chtěl jako mladík plný ideálů sloužit. Ve snu se mu však zjeví králův otec a prozradí mu, jak může svou vinu částečně odčinit – řekne mu, kde je schována jeho legendární bronzová zbroj, která může silou svého mýtu pomoci odvrátit vagriánské útočníky, ohrožující samostatnost drenajské říše. Vše vrcholí téměř beznadějnou bitvou o město Delnoch. Knihu však napsal David Gemmell, takže konec je samozřejmě trochu jiný, než by se dalo čekat. Zrodí se Hrabě z Bronzů a ani Třicítka tak docela nevymře.

Vypravěčský styl Davida Gemmella je nezaměnitelný a jednoznačně přímočarý. Do popředí svých knih vždy staví hrdinu zmítaného vnitřním bojem, který se po mnoha váháních (a ne vždy zcela dobrovolně) přidá

na stranu dobra, aby v beznadějném a dopředu prohraném boji čelil zlu.

Dalším charakteristickým rysem autora je vytvoření několika vedlejších, „nosných" postav, jejichž osudy dávají možnost nahlédnout na hlavního hrdinu z jiného úhlu. V jednom se však od hlavního hrdiny neliší -- jednáním, které je velice často v rozporu s psychikou a dlouhodobým počínáním postavy, a bezvýslednou snahou toto jednání pochopit. K tomu využívá autor krátkých, až filozofických zamyšlení pod širou oblohou. Tyto vsuvky jsou psány ve svižném duchu, jsou krátké, a ač neposunují děj příliš kupředu, jsou příjemné. Společně s dalšími rysy (především „kladností" záporných hrdinů) povyšují Gemmelovy knihy mírně nad rámec standardní heroic fantasy.

Překlad opět vyhotovila Dana Krejčová. Je opravdu dobře, ujme-li se překládání série jeden člověk, nestávají se pak nepříjemnosti se změnou zažité terminologie. Navíc paní Krejčová opravdu překládat umí. Korektor by se však, společně s překladatelkou, měl podívat do Pravidel českého pravopisu na psaní přechodníků, ve kterých je v knize chyb jak máku. Rovněž slovo „zviklat" se píše s měkkým, ne s tvrdým „i". Přechodníky jsou však chyby relativně malé, které při čtení neruší (na rozdíl od hrubic s „i" a „y", ty jsem však v celé knize našel pouze dvě).

Úprava knihy je stylová, hodí se k sérii. Výhradu však mám k ceně – 158 korun za 330 stran se mi zdá příliš. První díl měl stejnou cenu, ale také o sto padesát stran víc (a mimochodem, od vydání prvního dílu se ceny v polygrafickém průmyslu v podstatě nehýbaly).

David Gemmell: Cestou vlka (Tulák 1). Přel. Dana Krejčová. Obálka Thomas Thiemeyer. Brno, Návrat 1997. 334 s. 158 Kč.

Robert Pilch

Merlinovy kosti

Představte si, že jste potulný herec, co strašným způsobem naštve zbojníka, který se nechá nazývat králem. Nikdo mu v tom neodporuje, protože je příliš silný. Báli byste se?

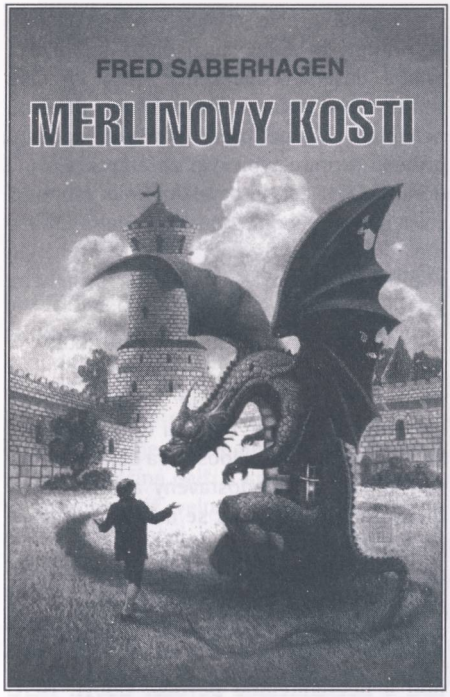
Přesně v téhle situaci se ocitne skupinka potulných herců, mezi nimiž je i hlavní hrdina, desetiletý nalezenec Amby. Přiznám se, že tento začátek mě přílišnou důvěrou nenaplnil. Známe přece strašnou spoustu příběhů s tímto typickým začátkem. Co mě donutilo číst dál, je paralelní linie, táhnoucí se celým příběhem, pod označením „mezihra". Za svou vytrvalost jsem byl odměněn vskutku královsky – vynikajícím příběhem, který mě naprosto strhl.

Ale zpět k příběhu. Comorre, který se nechá nazývat králem, žene skupinku potulných herců nocí až na poloostrov, ze kterého, jak se zdá, už není úniku. Kočovní herci však na kraji poloostrova naleznou perfektně zařízený nedostavěný a neobydlený hrad, do jehož komnat se uchýlí. A protože jsou to dobří herci, Comorrovy vojáky, kteří na místo dorazí hned ráno, přesvědčí, že jsou služebníky Orákula Merlinových Kostí a že o potulných hercích nic nevědí. Nicméně, Comorre se rozhodne rozestavěnou a nebránitelnou pevnost dobýt. Herci utíkají do podzemí, kde magicky nadaný Amby objeví kosti čaroděje Merlina, díky nimž může dávno mrtvý Merlin komunikovat s magicky nadanými lidmi.

Herci se chodbami dostanou až ke hladině moře s přístavištěm skrytým ve skále. Tam narazí na ztroskotavší vikingy, které přinutí ke spolupráci na obraně proti desperádům.

Současně se v mezihrách ocitáme v jedenadvacátém století, kde se několik soupeřících osob snaží ovládnout hypostator

– jakousi svéráznou obdobu prostorového projektoru, jehož lze použít jako stroje času. Mordred, Morgana Le Fay, Artuš, smrtelně zraněný a ležící v sanitce, odstavené na parkovací ploše... Ti všichni pasou po Merlinových kostech. Víc neprozradím, přišli byste o hodně.



Děj knihy je velice svižný, celé dílo je neobyčejně čtivé. Autor se velmi dobře vyrovnal s poměrně složitým spletencem zápletek a dějových zvratů a (snad až na konec) se vyprávění obešlo bez větších zmatků. Po obrovském zklamání z Knih Mečů má myslím Saberhagen tu nejlepší šanci si vylepšit u českých čtenářů jméno.

Další velice sympatickou věcí je vynikající překlad Hany Vlčinské. Citlivá práce s jazykem, místy použité archaismy balancující na hranici gramatické správnosti (ale podle mého názoru nikdy nepřekračující tuto hypotetickou čáru), to vše přispívá k velmi dobré tmosféře knihy. (Mimochodem, všimli jste si, jak stoupá zastoupení žen mezi překladateli?) Obálka je docela pěkná, rozhodně stylová, i když já bych si asi na obálku zvolil maličko jinou ilustraci. A ještě jedno plus – kniha je samostatná, další díl zaručeně neexistuje.

Zbývá už jen jedno – vřele knihu doporučit všem, kteří se ve fantasy neštítí malých vlivů science fiction, zato však mají rádi silný a dobře napsaný příběh.

Fred Saberhagen: Merlinovy kosti. Přel. Hana Vlčinská. Obálka Carl Lundgren. Ostrava, R.S.G. 1997. 357 s. 175 Kč.

Robert Pilch

S Norikem za Mutantovým kopím

Stojíš na prahu obrovského dómu a zíráš do šera. Nervy máš napjaté k prasknutí a dlaň svírající jílec meče se ti začíná potit. Cítíš Mutantovu přítomnost a očima pátráš po temných zákoutích.

Ale co to čteš, vždyť na tento bod přece Norik ještě vůbec nedorazil! Ten zatím poklidně žije se svými bratry u rodičů...

Cože, že tomu vůbec nerozumíš? Tak tedy pěkně od začátku. Už jsi hrál nějaký gamebook? Ne? A dokonce ani nevíš, co to je? Pak právě tobě je určen nový gamebook *O Norikovi*. Běž do knihkupectví a kup si ho. Máš skvělou příležitost s tímto typem textových her pro jednoho hráče začít. Žádná jiná kniha tě tak vtipně a poutavě s jejich principem a pravidly neseznámí.

Hlavou ti bleskne vzpomínka na první setkání s Mutantem a na Deriho. „Ach, proč jsem ho tenkrát nechal jen tak odejít? " Teď se budeš muset Mutantovi postavit sám. Ještě však je čas si to rozmyslet, ještě se můžeš vrátit...

Ale co to pořád čteš, vždyť Norik Deriho ani nezná! Ba dokonce ty neznáš ani Norika. Hned to napravím a představím ho. Nuže, Norik je nejstarší sedlákův syn, junák urostlý a svalnatý, a i když chytrosti moc nepobral, jistě se v životě neztratí. Ach, to jsem nějak popletla. Vždyť Norik je nejmladší sedlákův syn, bystrý a veselý chlapec, a i když síly moc nepobral, jistě se v životě... Vlastně ne, Norik se přece jmenuje prostřední sedlákův syn, mládenec ani hloupý ani slabý, a i když není žádná hvězda, jistě...

Cože, že se ti gamebooky nelíbí, protože ti striktně předepisují, koho budeš hrát, a nedávají ti možnost, aby sis sám zvolil charakter a veličiny své postavy? Pak právě tobě je určen nový gamebook *O Norikovi*. Jdi a kup si ho. Je to jediný gamebook na našem trhu, v němž si sám můžeš vybrat, jaký tvůj hrdina bude.

A pak jsi ho znovu spatřil. Nyní, při pohledu z bezprostřední blízkosti, se Mutant zdá ještě odpornější a ještě strašlivější a jeho zbraň mnohem hrozivější a zákeřnější, než ti to připadalo tehdy, když jsi Mutanta pozoroval z povzdálí. Avšak nemáš čas si Mutanta a jeho kopí prohlížet, neboť vzápětí se na tebe s divokým rykem vrhá.

Ale co to zase čteš, vždyť Mutanta Norik dosud nepotkal! Ten teprve opustil dřevorubce Prouzu a Vektezalkov s jeho svérázný-mi obyvateli, bloudí Levektekadruzabským lesem a pátrá po moudrém druidovi Dudlibolovi.

Cože, že nemáš gamebooky rád, protože jsou příliš krátké a jednoduché a máš je hned zahrané? Pak právě tobě je určen nový gamebook *O Norikovi*. Jdi a kup si ho. Však poznáš, co je to pořádně zabloudit, motat se stále kolem dokola, prodírat se mlázím, živit se malinami a neznámými houbami, dávat se vlevo nebo vpravo a nakonec se vrátit k tomu stromu, kolem kterého jsi dnes už tolikrát prošel. A než dojdeš až k bodu 1041, pěkně se zapotíš.

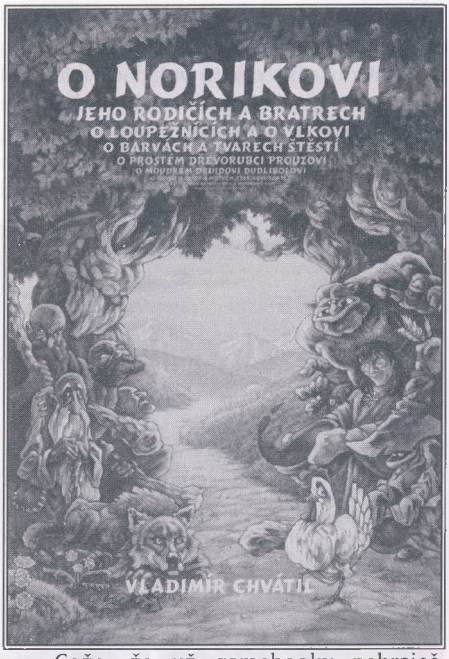
Boj netrval dlouho. Mutant se obratně vyhnul tvému výpadu a přešel do útoku. Hrot jeho kopí se jen míhá a ty sotva stíháš odrážet jej.

Ale co to proboha čteš, vždyť o tajemném Mutantovi a jeho zbrani Norik nemá ani tušení! Ten stále ještě hledá své štěstí a musí přejít sedmero hor a sedmero řek, než se k němu – malému, žlutému a kulatému – dostane.

Cože, že jsi gamebookům nepřišel na chuť, protože je to zábava tak akorát pro malé děti? Pak právě tobě je určen nový gamebook *O Norikovi*. Jdi a kup si ho. Najdeš zde množství neotřelých žertů a vtipných narážek, které malým dětem uniknou, avšak ty, který hraješ Magic, čteš komiksy, řešíš logické rébusy, jsi nucen studovat odborná vědecká pojednání nebo třeba jen pouhou učebnici dějepisu pro osmý ročník základních škol, znáš staré legendy i novou fantasy, moudré knihy ze života a vůbec víš, jak to ve světě chodí, si je určitě s potěšením vychutnáš a ještě dlouho se budeš zálibně pochechtávat.

V duchu děkuješ Gamaneovi za Dar, jen díky němu ještě soupeřově tlaku odoláváš.

Ale co to zatraceně čteš, vždyť o síle Daru Norik nikdy neslyšel! Jak by mohl, když si perně vydělává na živobytí. To byste, lidi, nevěřili, jak je práce obecního blázna zodpovědná a namáhavá.



Cože, že už gamebooky nehraješ, protože jsou stále stejnější a nic nového v nich už nenacházíš? Pak právě tobě je určen nový gamebook *O Norikovi*. Jdi a kup si ho. Pokud si myslíš, že jsi přečetl tolik gamebooků, že tě již žádný nemůže ničím překvapit, seznáš, jak hluboce ses mýlil!

Náhle však Mutant jeden z výpadů strhnul stranou, kopí opsalo nečekaný oblouk a tebe udeřilo prudce do tváře jeho ratiště. Náraz tě odhodil na zem.

Ale co to ksakru čteš, vždyť o Mutanta a jeho kopí Norik stále ani koutkem oka nezavadil. A navíc není ani malé, ani žluté, ani kulaté. Zato v královské vyhlášce na náměstí se píše o zlaťácích – malých, žlutých...

Cože, že hraješ gamebooky rád, protože s oblibou prožíváš napínavá dobrodružství, prolézáš temné jeskyně a nacházíš v nich netušené poklady, bojuješ se zavilými nepřáteli a porážíš je beze zbraně i se zbraní v ruce a svou chytrostí překonáváš všechny nástrahy osudu? Pak právě tobě je určen nový gamebook *O Norikovi*. Spolu s hlavním hrdinou budeš bojovat s loupežníky, překonávat dravý proud rozvodněné řeky a čelit lavinám ve skalách. Setkáš se s vlkem i medvědem, v závěru i s Mutantem, proti němuž je drak domácí mazlíček, v honbě za drahými kameny se budeš brodit netopýřím trusem, šmejdit v tajemných zákoutích zaprášeného vetešnictví a pátrat po malém, žlutém, kulatém... nebo třeba po vzácném samurajském meči či jiné vhodné zbrani, abys to jaksepatří natřel drakovi a snad i Mutantovi s jeho pověstným kopím.

Než ses stačil vzpamatovat, tyčí se Mutantova postava přímo nad tebou. Pozvedá zbraň. „Ach, kde jsi, věrný Deri!" To byla tvá poslední myšlenka, než ti Mutantovo kopí proklálo srdce.

KONEC

Ale co to už zase čteš, vždyť na poslední myšlenky a takovýhle konec máš ještě dost času. Hezky jedno po druhém, napřed to vyřiď s tím drakem!

Cože, že už bereš ze svých úspor 129 korun a jdeš si nový gamebook *O Norikovi* koupit, abych už konečně přestala otravovat s těmi bláboly? Nu dobrá, ale uvědom si, že je to jen **hra**. Autor si s tebou bude **pohrávat** jako kočka s myší, občas ti sice **zahraje** do noty, ale někdy ti **zabrnká** na nervy a Norik rozhodně nebude tancovat, jak ty budeš **pískat**. Budeš-li švindlovat a snažit se autora **obehrát**, **nahraješ** mu tím jedině na smeč. Pak ti **zahraje** bandurskou, případně celou věc do autu a ty budeš **nahraný**. Co se nejapnosti žertíků na úkor **hráče** týče, nezná autor **hranic**. Tak tě například dovede až ke **hradu** zachraňovat princeznu, přímo na dosah radostné události, kdy se z varhan budou

linout tóny svatebního pochodu, ale nic z toho.

Tak honem běž, než si to rozmyslíš. Nezapomeň – nový gamebook O Norikovi od Vladimíra Chvátila. Díky skvělé obálce Tomáše Kučerovského ho na pultě určitě nepřehlédneš. Ne aby ses opovážil číst zadní stranu!

Už ho máš? Dobře ti tak. A neříkej, že jsem tě nevarovala.

ŠŤASTNÝ KONEC

Vladimír Chvátil: O Norikovi... Obálka Tomáš Kučerovský. Praha, Altar 1997. 129 Kč.

Aquila

Stříbrné prameny Rubínový klenot

Své povídání o knížce první knize z cyklu Planina ledového větru, *Magický krystal* jsem zakončila touto větou: Mám v úmyslu koupit si další díl, nebo – slovy Bruenora „... ať su fousatej gnóm!"

Tak tedy ano. V těsném sledu vyšly hned dva za sebou – jaké počtení je to tentokrát?

Tak za prvé, navazující. Je velmi vhodné přečíst obě knížky nebo žádnou. *Stříbrné prameny* popisují Bruenorovu výpravu do Síní mitrilu, zapomenutého trpaslíkova domova. Paralelně se odehrává únos Catti a výprava nájemného zabijáka po stopách půlčíka Regise a jeho rubínového přívěsku. Různá místa, která cestou procházejí, znamenají pro naše hrdiny i různé potíže, zatímco nepřáteli obvykle přinesou drobné výhody (například golema). K zabijákovi se připojí i čarodějka – v mylném domění, že Drizzt vlastní krystal Crenshinibon. Pronásledování vyvrcholí velkým bojem v jeskyních.

Rubínový klenot pak popisuje úsilí Drizzta a jeho přátel o osvobození uneseného Regise (a trochu i Guenhwyvara, onyxového pantera) dřív, než bude pozdě (čili než bude půlčík úplně naporcován). Šéf podsvětí v Calimportu, paša Pook, se třese na svůj klenot a na mučeníčko, kterým Regisovi oplatí drzou krádež. Zabiják Entreri se chystá na další bitvu s drovem. Krysodlaci žerou všechny. Pookův dvorní čaroděj stojí vždy na té správné (tedy vítězné) straně, protože má do budoucna lepší plány než býti mrtvolou. A jak to vše skončí? Samozřejmě svatbou! Kdo uhodne již teď, koho si Bruenorova adoptivní dcera Catti vezme, získává bod. Já jsem ho taky získala, věřte mi. Nebo slovy Bruenora „ať jsem fousatej skřet!"

Tentokrát je to i o lásce, o přátelství, které nezničí ani přítelovy chyby, o cti a naivitě mladých barbarů, a samozřejmě o věčném souboji dobra a zla, ve kterém, jako obvykle, zvítězí ten lepší (což je ten, kdo má větší kliku). Zkrátka klasická výprava. (Osobně začínám v poslední době vyhledávat už něco jiného, ale pro milovníky klasických výprav je to řemeslně dobře napsané dobrodružství).

Překlad má své mušky. Zarazilo mě třeba, že – ačkoliv jde o dílo jedné překladatelky (což považuji za velmi rozumné počínání nakladatelství Návrat) – se změnila trpaslíkova oblíbená průpovídka. Objevila jsem však i větší podivnosti, bohužel jsem si však nepoznamenala, na kterých stránkách, takže si je budete muset najít sami.

R.A.Salvatore: Stříbrné prameny, Rubínový klenot. Přel. Dagmar Krafková. Obálka Clyde Caldwell, Jeff Easley. Brno, Návrat 1997. 308 s. 140 Kč., 330 s. 140 Kč.

Hana Vlčinská

Battletech

Změny v novém vydání BattleTechu

Na trhu se objevila dlouho očekávaná 4. edice BattleTechu. Od 3. edice se liší především provedením. Kromě palubních karet 24 zcela nových OBRů a jejich barevných figurek (každou dvakrát) obsahuje dva sešity, jeden celobarevný, v němž je úvod do světa BattleTechu a začátečnická pravidla, v druhém pak kompletní pravidla hry. Právě těchto pravidel se týká následující souhrn rozdílů mezi 3. a 4. edicí. Tučně je vytištěna nová verze ve 4. edici (BT4), obyčejným písmem v závorce pak případné vysvětlení či srovnání s 3. edicí (BT3).

HOD NA VĚDOMÍ

Počínaje kolem následujícím po kole, v němž warrior upadl do bezvědomí, může hráč v každé fázi Konec kola za tohoto pilota znovu hodit 2k6. (V BT3 to nebylo tak striktně řečeno a při nesprávném pochopení pravidel mohl hráč hod na vědomí opakovat ještě v témže kole.)

DRUHY POHYBU A MANÉVRY OBRŮ

Běžící OBR se nemůže pohybovat vzad a vstupovat na hex s vodou hloubky 1 a více. (Posledně jmenované pravidlo je nové a v BT3 nebylo).

Zdvižné trysky nelze zažehnout, jsou-li ponořeny ve vodě. To znamená, že OBR v hloubce 2 a více nemůže skákat vůbec a OBR stojící v hloubce 1 nemůže pro skok využít trysky umístěné na nohou, může skákat pouze pomocí trysek na trupu a bocích, každá z nich umožňuje 1 BP skoku. (Jinde než na nohou, trupu a bocích trysky z konstrukčních důvodů být nemohou.) (Toto pravidlo o tryskách ve vodě je v BT4 rovněž nově).

Jestliže OBR na počátku fáze Pohyb leží na zemi, musí hráč ještě před pokusem o vztyčení oznámit, zda se robot hodlá pohybovat chůzí nebo během. (V BT3 nezmiňováno.)

HOD NA ŘÍZENÍ

Hod na řízení se provádí, je-li OBR během jedné fáze poškozen za 20 a více bodů. (V BT3 bylo *v jednom kole*).

PŘÍKLAD: Během fáze Útok palbou OBR, jehož warrior má třídu řízení 5, získá 40 bodů poškození a jsou mu zničeny 2 písty na nohou. Hráč musí provést hod na řízení v důsledku poškození za 20 a více bodů v této fázi a dále jeden hod za každý zničený píst nohy, tedy celkem tři hody na řízení. Aby uspěl, musí pokaždé hodit 8 a více (5 třída řízení + 1 za poškození nad 20 bodů v této fázi + 2 x 1 za zničené písty).

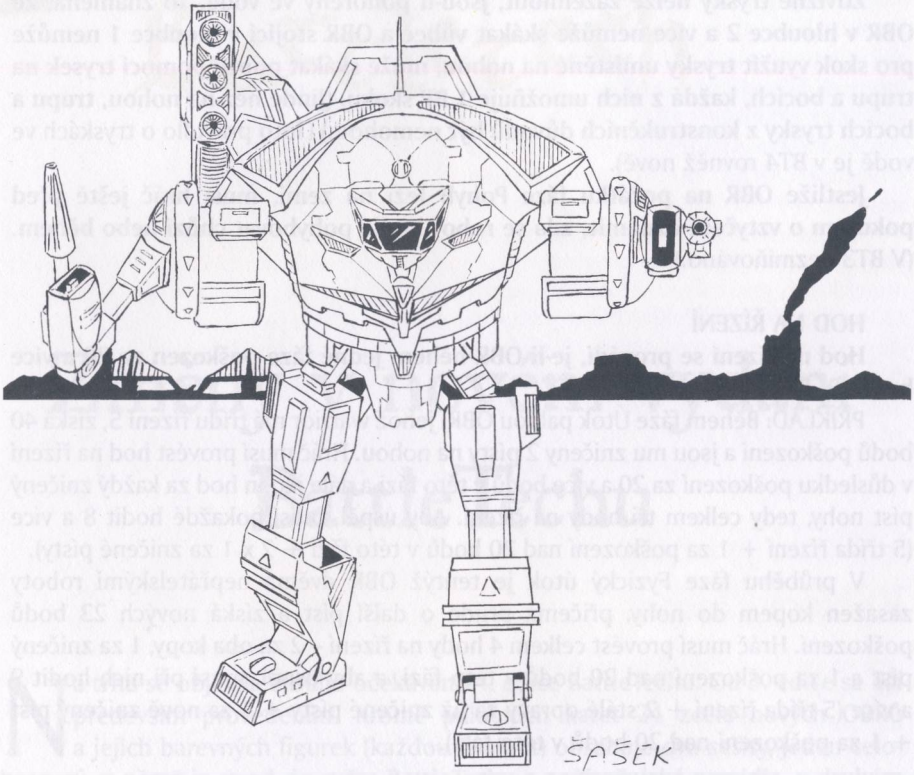
V průběhu fáze Fyzický útok je tentýž OBR dvěma nepřátelskými roboty zasažen kopem do nohy, přičemž přijde o další píst a získá nových 23 bodů poškození. Hráč musí provést celkem 4 hody na řízení – 2 za oba kopy, 1 za zničený píst a 1 za poškození nad 20 bodů v této fázi, a aby uspěl, musí při nich hodit 9 a více (5 třída řízení + 2 stálé opravy za již zničené písty + 1 za nově zničený píst + 1 za poškození nad 20 bodů v této fázi).

ÚTOK PALBOU

Je-li hex sousedící s útočníkem ve směru linie výhledu vyšší než útočník (tj. úroveň tohoto hexu je alespoň o 2 vyšší než úroveň hexu, na němž stojí útočníkův OBR), je výhled zakryt, i kdyby obránce stál výše než útočník. Totéž platí i pro obránce – výhled je blokován, je-li hex sousedící s obráncem ve směru linie výhledu vyšší než obránce. (Zcela nové pravidlo o výhledu.)

Rozeznáváme čtyři palebná pole: čelní pole, pole pravé a levé paže a tylové pole. (V samotném herním systému se nic nezměnilo, pouze je nové názvosloví. Nové pole P a L paže zahrnuje dřívější čelní pole + pole P a L boku.)

Základ zásahu zbraní (ZZZ) je roven warriorově třídě střelby. Pro střelbu na cíl v krátkém dostřelu není žádná oprava, střední dostřel znamená postih +2 k palbě, dlouhý dostřel +4. (I když se zásah zbraní určuje úplně jinak než v BT3, ve skutečnosti se dospěje k témuž výsledku. Nebuďte proto překvapeni, bude-li si soupeř při výpočtu VZZ mumlat jiná čísla a postupy.)



LEŽÍCÍ A NEHYBNÝ OBR

Ležící OBR nemůže natáčet trup. (Nové pravidlo.)

Jediné fyzické útoky, kterými je možno napadnout ležícího OBRa, jsou Kopnutí, Bodyček a Útok z výšky. (V BT3 bylo jen Kopnutí a Útok z výšky.)

Míří-li útočník na hlavu nehybného OBRa, má postih +3. Jestliže výstřel trefí, hází se opět 2k6 a při výsledku 8 a vyšším výstřel zasáhl robotovu hlavu. Při výsledku nižším se postupuje obvyklým způsobem podle Tabulky místa zásahu. (V BT3 bylo, že se ignorují všechny zásahy nohou. V BT4 toto pravidlo už není.)

KRITICKÉ ZÁSAHY

Každá zbraň a každý kus vybavení zabírá alespoň jednu pozici v Tabulce kritických zásahů. Pokud obránci padne číslo pozice, která je prázdná nebo již byla zasažena, hází znovu. Jestliže jsou už všechny pozice v této oblasti zničené kritickými zásahy z předešlých fází, přenáší se kritický zásah do další oblasti podle

Diagramu postupu poškození, podobně jako normální poškození. Výjimkou je případ, kdy je během jedné fáze oblast zasažena více kritickými zásahy. Pokud je jedním z nich zničena poslední kritická pozice v této oblasti, zbylé kritické zásahy se v této fázi již nepřenášejí. Kritické zásahy do této oblasti v dalších fázích se již přenášejí normálně. Kritický zásah trupu či hlavy se nemá kam přenášet. (Znění v BT3 bylo trochu jiné.)

Po prvním zásahu gyra má pilot postih +3 k hodu na řízení. Na řízení si musí hodit na konci (v BT3 bylo na začátku) každé fáze Pohyb, ve které OBR běžel či skákal.

Jakmile je gyroskop zničen, OBR se automaticky zřítí na zem a už se nemůže vztyčit. (V BT3 to nebylo takto přímo řečeno.)

OBR se zničenou kyčlí nemůže útočit kopem. (V BT3 bylo *se zničenými kyčlemi.*)

FYZICKÉ ÚTOKY

Rána pěstí: Poškození je pouze poloviční, pokud útočník ztratil jeden z pístů paže nebo předloktí (nebo jím není vybaven) a čtvrtinové, jestliže ztratil oba tyto písty (nebo není ani jedním z nich vybaven), zaokrouhluj dolů. (V BT4 je zdůrazněno, že poškození je menší, i když útočníkovi píst chybí konstrukčně, a snižování poškození je kumulativní.)

Sekyrky: Některé OBRy mohou být vybaveny ručními sekyrkami. Stejně jako jiné zbraně má i každá sekyrka svoji váhu a zabírá určitý počet kritických pozic na paži OBRa v Tabulce kritických zásahů. Aby mohl OBR sekyrku použít, musí příslušná paže mít funkční píst ruky.

OBR, který má sekyrku, s ní může útočit stejně jako standardním úderem kyjem, s tou výhodou, že k ráně sekyrkou potřebuje jen jednu paži. To znamená, že cíl nemusí být v čelním palebném poli, stačí, nachází-li se v palebném poli příslušné paže. I když je OBR vybaven dvěma sekyrkami (v každé paži jednou), může během jednoho kola udeřit jen jednou z nich. Může však vypálit ze zbraní na druhé paži.

Zásah do kritické pozice sekyrky znamená zničení jejího topůrka, takže sekyrku není možné dále používat. (Jistě jsi poznal, že sekyrky jsou něco zcela nového a v BT3 nevídaného.)

Kopnutí – poškození je poloviční, ztratil-li útočník píst stehna nebo lýtka (na kterékoli noze), za každý další zničený píst tohoto druhu se poškození opět snižuje na polovinu (výsledek zaokrouhluj dolů). (V BT4 je zdůrazněno kumulativní snižování poškození při chybějících pístech, a to na kterékoli noze.)

ZZZ útoku bodyčkem je 5, přičemž se započítávají obvyklé postihy za pohyb obránce i útočníka. Při útoku bodyčkem porovnejte třídy řízení obou pilotů. Rozdíl mezi nimi je oprava k ZZZ. Je-li obráncova třída řízení menší než útočníko-

va, rozdíl se k ZZZ přičte. Pokud je obráncova třída řízení vyšší, rozdíl mezi třídami se od ZZZ odečte. (V BT3 chybně uvedeno obráceně.)

Bodyčkem jsou poškozeni oba roboti. Obráncovo poškození dostaneš, když vynásobíš jednu desetinu útočníkovy váhy počtem hexů, přes které prošel (nebo proběhl) ve fázi Pohyb v tomto kole. Útočník je poškozen za jednu desetinu obráncovy váhy (zaokrouhleno nahoru). (V BT3 bylo u první věty napsáno zaokrouhleno dolů.)

Bodyček – pozice po útoku: Pokud útok uspěje, obránce je přesunut o jeden hex ve směru, kterým mířil útok, a útočník postupuje na obráncův hex (stejně jako při strkání). Pokud útok neuspěl, útočník skončí svůj pohyb na pravém či levém hexu svého (v BT3 chybně uvedeno obráncova) čelního palebného pole.

Na jednoho OBRa lze během jednoho kola zaútočit z výšky pouze jedenkrát. (V BT3 nezmiňováno.)

Zásah cíle při náhodném pádu: Napadený OBR je poškozen za jednu desetinu útočníkovy váhy. (V BT3 bylo zaokrouhleno dolů, ale podle všeobecných pravidel pro fyzické útoky v BT4 se při výpočtu poškození zaokrouhluje nahoru.) Poškození útočníka, tj. OBRa, který náhodně spadl, je stejné jako při normálním pádu, (následující text v BT3 nebyl) přičemž se předpokládá, že OBR spadl na záda. (Ihned po dopadu se obrací čelem k zemi, stejně jako kterýkoliv jiný ležící OBR.)

PŘEHŘÍVÁNÍ

V některých případech (při použití pokročilejších technologií, které budou popsány v dalších modulech BattleTechu) může warrior chtít vnitřní teplotu zvýšit. Nejjednodušeji se toho dá docílit vypnutím potřebného množství chladičů během fáze Konec kola. Takto vypnuté chladiče neodvádějí žádné teplo a mohou být v kterékoli následující fázi Konec kola opětovně zapnuty (je-li pilot při vědomí).(Toto je zcela nové pravidlo v BT3 neuvedené.)

Zabránit odstavení reaktoru či znovu ho nahodit může jen warrior, který je při vědomí. (Takto přesně to sice v BT3 uvedeno nebylo, ale stejně to mělo logicky z kontextu vyplývat.)

Ve fázi Přehřívání se může pilot každého odstaveného OBRa pokusit nahodit reaktor. Pokus je úspěšný, pokud na 2k6 hodí stejně nebo více, než je číslo, odpovídající současné OBRově teplotě. (V BT3 byla jiná formulace.)

Výbuch munice: Exploduje veškerá munice tohoto typu v jedné kritické pozici. Jestliže příslušný typ munice zabírá více kritických pozic, vybuchne ten zásobník, v němž zbývá nejvíce dávek. Pokud je takových zásobníků víc, náhodně se určí ten, k jehož explozi dojde. (V BT3 jiná formulace.)

pokračování příště

ilustrace Zdeněk Šašek

Mistrovství v BattleTechu

Podrobnější informace o této akci budou uvedeny v lednovém čísle ZD 1/98 a únorovém Dechu draka 1/98. Pokud budeš chtít změřit své síly s jinými hráči, neváhej a přihlas se. I když uzávěrka přihlášek je 20. 2. 1998, pošli tu svou co nejdříve, abychom mohli včas odhadnout počet účastníků a přizpůsobit tomu rozvrh zápasů. Na konci února budou všem přihlášeným poslány přesné propozice. Akce bude probíhat od března do června, nejlepší čtyři pak budou pozváni na finálový turnaj o Mistra ČR na GameCon '98 (předběžný termín 10.-13.7.98). Přihlášku je možné volně kopírovat nebo potřebné údaje napsat na korespondenční lístek. Pro studenty je tato akce zdarma, osoby výdělečně činné prosíme o účastnický příspěvek ve formě poštovních známek (do 8 Kč) v celkové hodnotě 50 Kč. Přihlášky zasílejte na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3.

Na přihlášce by měly být následující informace:

Závazná přihláška na mistrovství ČR v BattleTechu

Jméno a příjmení: .....

Adresa (vč. PSČ): .....

Telefon (vč. předvolby): .....

E-Mail: .....

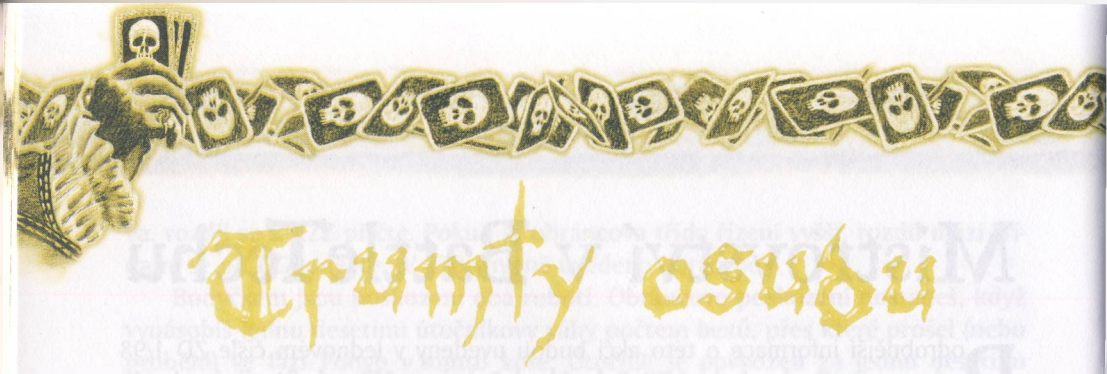
Datum narození: .....

Herní oblast (v případě, že není totožná s adresou, např. u studentů na internátě či kolejích): .....

Mohu u sebe nechat přespat ..... osob, které si přivezou vlastní spacák, ev. karimatku.

Jsem ochoten dojíždět cca ..... km.

Datum:..... Podpis: .....



Vícebarevné balíčky

Luděk „Ferda“ Motyčka

Dnešní námět bude od toho minulého naprosto odlišný, zaměřím se totiž na mnoho barevné balíčky a pod pojmem mnohobarevné nemyslím standardní dvoubarvy, ale balíčky tří a více barevné.

Zatímco kladem jednobarevných decků je jejich konzistence a jistota, že vždy přijde ta správná mana, u vícebarevných je nejsilnější stránkou naopak jejich mnohotvárnost a přizpůsobivost. Zatímco u jednobarevných balíčků je člověk odkázán na jednu barvu, a tím pádem na určité karty (jak jsem psal dříve, každá barva má své výhody, ale i nevýhody), u vícebarevných si hráč může vybrat z každé barvy jen určité, pro něho a jeho balíček vhodné karty. Tak se tedy může sejít v jednom balíčku mnoho silných karet z několika barev, za to se však platí nejistotou, zda dostane tu správnou manu.

A tato nevýhoda je skutečně velmi významná, asi těžko bychom viděli např. pětibarevné balíčky, kdyby neexistovaly nějaké země produkující manu více barev. Protože tyto články jsou zaměřeny na současnou scénu, pomineme klasické doublelandy ze starých edic. V tom případě se první vlaštovkou směrem k vícebarevným balíčkům stala rozšiřující sada **Ice Age**, se svými tzv. kousačkami. Tyto země, které za tapnutí a jeden život produkují jednu ze spřízněných barev (bílá/zelená, bílá/modrá, červená/černá, červená/zelená, černá/modrá) byly pod-

pořeny vydáním **Chronicles**, v kterých se objevila skutečná multizemě, a sice *City of Brass*. Od této doby se začínají datovat pokusy o vícebarevné decky, jednou z prvních variant byly například bílo/zeleno/červené decky, které kombinovaly zelené bytosti s červenou direct damage a bílými *Disenchanty* a *Armageddony*. Ve své době byly především alternativou oproti dominantním necropotenčním balíčkům. Nikdy však nedosáhly nějakého skutečně širokého použití.

Skutečným průlomem se v tomto směru stalo až vydání **Visions**, které v podobě *Undiscovered Paradise* přinesly další zdroj vícebarevné many. Dalším impulsem pro rozvoj vícebarev bylo tehdejší intermezzo s vyřazením **Ice Age** a **Homelands** z turnajů typu II. Hráči tak měli ve svých rukou již 8 skutečně vícebarevných zemí, což pro mnohé představovalo dostatečnou záruku, že neskončí s rukou plnou karet, pro které nebudou mít použití, neboť jim nepřišla mana.

První vlna s sebou přinesla balíčky, jejichž základem byla zelená. Tato barva v sobě totiž skrývá další zdroj vícebarevné many, *Birds of Paradise*. Vedle nich se klíčovou kartou balíčku staly *Winter Orby*, které měly za úkol zpomalit protivníka a vůbec celkové narušit jeho koncepci. K tomu si přičtěme, že zelená má skutečně výborné bytosti, zejména *River Boa*, *Mara*, v té době díky dominanci černé výborného *Dervishe*, a získáme skutečně velice stabilní jádro. K tomu byly z každé barvy přidány skutečné výkonné karty, jako například bílé *Disenchanty* a červené *Incinerate*. Často se navíc přidávala modrá countermagie - zejména *Arcane Denial* a z černé pak *Terrory* na likvidaci soupeřových větších bytostí. S balíčkem tohoto typu uspělo v regionálních mistrovstvích USA mnoho hráčů, většina z nich vyšla z následující verze, jejíž autorem je Matt Place.

5CG

9 Forest
4 Undiscovered Paradise
3 Citie of Brass

4 Bird of Paradise
4 Whirling Dervishe
3 Maro
4 Quirion Ranger
4 Granger Guildmage
4 River Boa
2 Armor of Thorn
2 Jolrael's Centaur
1 Karoo Meerkat

4 Arcane Denial
1 Armageddon
2 Disenchant

4 Incinerate
2 Terror

3 Winter Orb

Celkem 60 karet

Sideboard:
2 Terror
3 Pyroblast
4 Hydroblast
1 Sea Sprite
1 Karoo Meerkat
1 Sleigh of Mind
1 Armageddon
2 Simoon

Balíček to byl skutečně velice výkonný, protože obsahoval odpověď prakticky na všechny tehdejší balíčky, zajímavé je především použití guildmágů, kterými odstřeloval všechny druhy pumpovacích knightů či *Skulking Ghosty*. Klíčovým prvkem balíčku je však jeho sideboard, kde se skrývá skutečně nepřeberné množství různých variant. Počínaje blasty obou barev, najdeme zde také karty na soupeřovy bytosti (*Terror*), či karty zaměřené proti kontrolovacím balíčkům. V tomto případě sideboard není jen rozšířením v době nouze, ale funguje jako plnohodnotná a mnohdy rozhodující součást balíčku.

Samozřejmě se brzo vyrojilo mnoho klonů a pro všechny se vžil souhrnný název 5CG, zkratka anglického 5 color green – pětibarevná zelená.

S postupem času však tyto balíčky přestaly vyhovovat. Navíc se ve **Weatherlightech** objevil další zdroj mnohobarevné many – *Gemstone Mine*. To uvolnilo poslední zábrany a začaly se objevovat nové vícebarevné balíčky, jejichž základem již nebyla zelená. Ze všech variant se nakonec ukázaly jako nejúspěšnější ty, které používaly jako základ černou (analogicky jsou označovány jako 5CB). Tato barva byla nejúspěšnější, neboť se ukázala jako nejlepší zbraň proti dalšímu tehdy velice úspěšnému balíčku, a sice čistě zelenému, který jsem uváděl v minulém čísle. Tento balíček dokázal úspěšně zkombinovat silnou vlastnost černé v oblasti kontroly bytostí (*Necrataal* a *Contagion*), s červenou direct damage a široce použitelnými bytostmi, zastoupenými v modré *Man O'Wary* a v zelené *Uktabi Orangutany*. Jako základ pak slouží dvanáctka knightů, která je již sama o sobě značnou hrozbou. Jako bonbónek je pak často zařazován *Shadow Guildmage*, který dokáže nejen zastřelit nějakou slabší bytost, ale i zachránit nějakou bytost, případně umožnit *Necrataalovi*, aby svůj úspěšný vstup do hry zopakoval.

Nejznámější použití tohoto balíčku je spojeno se jménem Jakuba Šlemra, kterému pomohl v jeho cestě za titulem mistra světa. Jeho verzi však všichni dobře znáte, neboť byla široce publikována v časopise Legenda. Já zde uvedu trošku aktuálnější verzi, jejímž autorem je Dylan Chan.

5CB

4 Fallen Askari
4 Black Knight
4 Man O' War
4 Knight of Stromgald
4 Nekrataal
2 Uktabi Orangutan
2 Shadow Guildmage

1 Vampiric Tutor
1 Disenchant
2 Swords to Plowshares
4 Incinerate
2 Contagion

1 Serrated Arrows
3 Winter Orb

11 Swamp
4 Citie of Brass
2 Gemstone Mine
2 Undiscovered Paradise
2 Underground River
1 Sulphurous Springs

Celkem 60 karet

Sideboard:
4 Dystopia
2 Pyroclasm
3 Knights of the Mist
2 Ebony Charms
2 Circle of Protection: Red
1 Disenchant
1 Winter Orb

Tento balíček se opět vrátil k použití *Winter Orbu*, navíc se objevuje bílá v podobě *Disenchantu* a *Swords to Plowshares*, což mu pomáhá řešit problémy s bytostmi, které mají ochranu před černou. Jeho sideboard je pak dalším rozvinutím tématu o *Dystopii*, která je asi nejúčinnějším nástrojem proti bílým balíčkům. Proti cizím rytířům pak mohl použít své *Knights of the Mist* a na stále oblíbené hrobolezce měl v záloze připraveny *Ebony Charmy*.

Tak tedy vypadá nedávná minulost a současnost. A jak bude vypadat budoucnost? Nechme se překvapit, já si však myslím, že vrátí-li se tyto balíčky na scénu, bude to spíše v zeleném než v černém provedení.

War Wind 2 – Human Onslaught

Leoš Troníček

Jak už to v herním průmyslu bývá, po úspěšném prvním dílu se kluci z SSI pustili do dílu druhého. Abychom ale neměli při hraní dvojky pocit neustálého deja vu, trochu nám ten další díl vylepšili a pozměnili.

A tak z původních čtyřech stran, které mezi sebou soupeřily o nadvládu nad planetou, se nakonec vyvrbily dvě. Overlord, strana původních Tha Roon, kteří si podrobili rasu Oblinoxů, a S.U.N. (Servants Under Oblinox), aliance mezi Eaggra a Shama Li.

Na jiném světě, v jiné dimenzi, v jiném časovém pásmu a jiné celní zóně, našli pozemští vědci v zamrzlých končinách Arktidy starobylý kamenný blok zamrzlý v ledu. Byl to velmi starý kus kamene s neobyčejnými vlastnostmi. Na zajištění místa nálezu šutru, který zářil nadpozemským světlem, byly povolány elitní jednotky námořní pěchoty. Všichni členové vědeckého týmu byli artefaktem rozrušeni. Okamžitě po vyproštění bloku z ledu začali vědci se sériemi testů. Při nich se kámen rozzářil s ještě větší intenzitou. Záře se stala tak intenzivní, že již nebylo možno na něj přímo pohlédnout.

Na Yavaunu hmota dosáhla kritického bodu. Mystici ras Eaggra a Shama Li právě společně prováděli velké zaříkání pro přivolání pomoci. Nepřítel byl velmi blízko. Zaříkávání sílilo a narušovalo samou podstatu hmoty v blízkém okolí. Ohromný záblesk přenesl celou arktickou základnu na půdu Yavaunu. Bohužel však přímo do středu místní nejzuřivější bitvy. Mariňáci spolu s jednotkami Overlordů byli úplně zmateni. A jak už to u zelených mozků bývá, začali po sobě bez jediného slova střílet.

Dnes, mnoho desetiletí od tohoto politováníhodného teleportování, jsou jednotky S.U.N. stále ve válečném stavu s Overlordy. Přibyl však další nepřítel, lidé. Ti se rozdělili do dvou skupin. Descendanti, složení z vědců a z ostatních lidí, kteří mají společný cíl – vrátit se zpátky na Zem. A Mariňáci – vojáci, kteří na Yavaunu chtěli zůstat a založit nezávislý národ lidí.

Tak to bylo něco z učebnice dějepisu pro základní školy na Yavaunu. V druhém díle se hra skládá z jednotlivých misí ne nepodobných těm ve *Warcraftu*. Grafický kabátek je očividně od stejného grafika, je však kompletně přepracován. Škoda jen, že některé jednotky jsou natolik dobře maskovány, že je pak ani vy nemůžete najít. Vylepšením je vybírání svého vůdce ze čtyřech kandidátů. Každý má samozřejmě různé přednosti a nevýhody. Tak si lze vybírat nejvhodnějšího vůdce pro tu kterou misi.

Pak tu je výběr a úschovna jednotek. Nyní si můžete po bitvě zasloužilé a tedy již vycvičené jednotky schovat do nějakého příštího boje. Později si odloženou

jednotku vyzvednete a nemusíte riskovat, že v boji, pro který se nehodí, o ní zbytečně přijdete.

Proto je zde kladen větší důraz na jednotlivé konkrétní jednotky. S lidmi ve hře přibyla i lidská technika. Je tu najímání civilistů z řad lidských usedlíků, někdy s pomocí malého ukecávání. Čarování zůstalo a o tuto výsadu nebylo připraveno ani lidstvo. První lidské pokolení vychované na Yavaunu totiž projevilo i magické schopnosti. Opět jsou zde nevinná zvířátka, která se v klidu pasou a jsou pouze obětmi. Neplatí to však o všech. Některé druhy tato společenská funkce naplno neuspokojuje, a tak začnou plnit funkci jinou, společensky nebezpečnou. Proto pozor, na co střílíte.

Pak tu máme ještě Heroes. Jsou to zvláštní druhy jednotek se zvláštními schopnostmi, které je si dobré hýčkat. Ke hře je přiložen mapeditor pro náročné kartografy, kteří nebudou s dodávanými mapami spokojeni. *War Wind 2* si můžete zapařit s kamarádem po síti, Internetu nebo přes seriový kabel.

War Wind 2 je slušná strategie, která díky všemožným vylepšením má co říci i hráčům dílu prvního. Je tu velké množství nových jednotek a různých vychytávek oproti prvnímu dílu. Ale je to stále jen realtimová strategie tak, jak jsme ji poznali před lety s *Dunou II*.

War Wind 2 – Human Onslaught, výroba SSI, systém PC CD ROM, Win95, min. požadavky CPU Pentium 90, 16 MB RAM, 75 MB HDD.

Moudrá sova

Jak funguje svitek Ochrana před démony? Podle pravidel vydrží chránit po dobu 3 směn, ovšem při styku s astrální sférou se theurg musí soustředit na dobu 2-4x delší. Existuje tedy v tomto případě nějaká výjimka, nebo se postupuje jinak?

Styk s astrální sférou vypadá tak, že se zahledí do astronu a po 6-16 směnách se začne „propadat do světla". Theurg se sice na styk s astrální sférou musí soustředit, není to však tak intenzivní soustředění, jako když kouzelník kouzlí nebo zaostřuje vůli. Theurg je ve stavu „ponoření do světla" schopen vzít do ruky předmět, do něhož má být zaklet démon, manipulovat s flakónky a jinými věcmi a samozřejmě i přečíst nějaký svitek. Takže svitek Ochrana před démony theurg obvykle přečte v okamžiku, kdy cítí, že se sférou navázal kontakt, a teprve pak ji o nějakého démona požádá. Ochrana trvá přesně ty 3 směny, po které trvá stav „ponoření do světla".

Dá se astrálních sfér zeptat, kde je v dané chvíli určitá osoba, případně kdo provedl určitý čin? Pokud ano, které sféry se ptát?

Jistě, astrálních sfér se lze zeptat na cokoliv. V obou výše zmíněných případech dokonce můžeš dostat smysluplnou odpověď. To, která sféra zná správnou odpověď, závisí na okolnostech.

Informaci o tom, kde je konkrétní osoba právě v tuto chvíli, by měla vědět sféra Jésael. Theurg by měl hledanou osobu přesně označit, to znamená znát ji buď osobně nebo alespoň vědět její jméno a čím je.

Odpověď na otázku, kdo namaloval zdařilý králův portrét, který visí v trůnním sále, určitě zná sféra Vehuiah, protože je tato informace zapsána v hradních análech.

Uvedu však zajímavý příklad. Theurg chce zjistit, kdo je otcem onoho mladíka, který mu před chvílí doručil tajné poselství. Zeptá-li se sféry Vehuiah, doví se, že je jím zeman Armil ze Zeleného údolí. Je to tak psáno v kronice Armilova rodu. Zeptá-li se však sféry Jéliel, zjistí, že otcem je pekař Herald z vesnice pod Armilovou tvrzí, který je zemančiným milencem. Cvrlikají si o tom všichni vrabci na střeše a dokonce i sám zeman si je tím téměř jist, ale tak nějak se s tím smířil, neboť po

dlouholetém manželství se zdá, že on sám vlastní děti mít nemůže. Ani Armil ani Herald, ba dokonce ani samotná zemanka ovšem netuší, co je skutečnou pravdou. Pokud se theurg šikovně zeptá sféry Achaiah, kdo byl s matkou onoho mladíka v době, kdy byl počat, doví se, že to byl čaroděj Ezra Merhin. Dalším pátráním pak může zjistit, že čaroděj vzal na sebe podobu Heralda, aby zemanku svedl a zplodil s ní syna, neboť jakési proroctví... atd. To by mohla být zápletka celého dobrodružství. Pravdu by se theurg mohl dovědět i od sféry Elémiah, ale to by se musel zcela konkrétně zeptat, co ví čaroděj Ezra o otci toho mladíka.

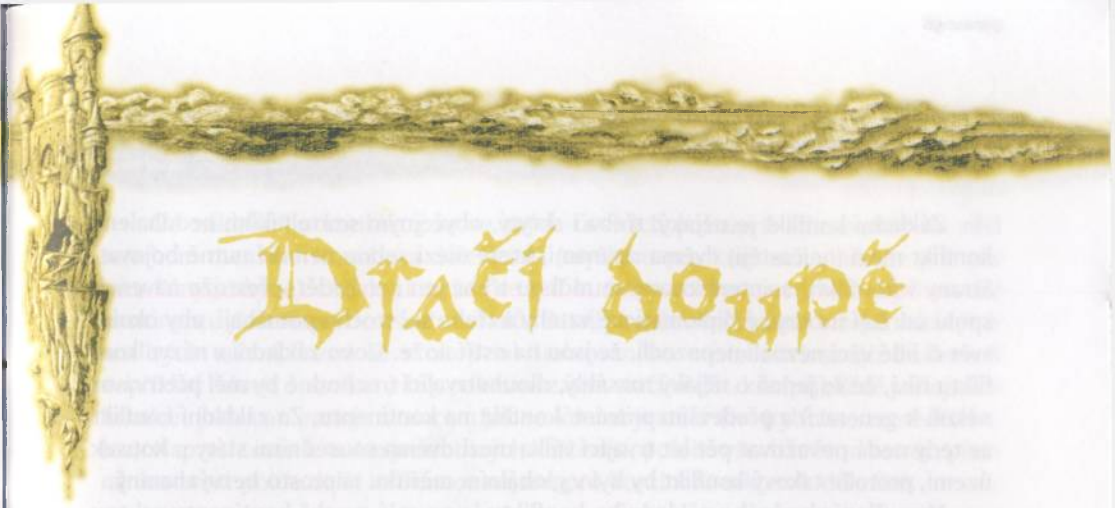
Jak funguje kouzlo *posel* v případě, že dotyčná osoba buď není v dosahu kouzla, nebo je od drozda-posla oddělena nepřekonatelnou překážkou?

Je-li hledaná osoba od posla oddělena nepřekonatelnou překážkou hmotného rázu (podzemní kobka), bude drozd poletovat okolo a snažit se při nějaké příležitosti k osobě dostat (strážce nosí vězni jídlo). PJ v tomto případě zváží, jaká je pravděpodobnost zabití či odhalení posla (uličník ho praští kamenem, královský theurg uvidí magenergii kouzelného tvora). Je-li hledaná osoba mimo dosah z nějaké magické příčiny (v jiném časoprostoru, v mimoprostoru), drozd buď hledá místo, které je na tomto světě hledané osobě nejblíž (PJ určí, zda takové místo vůbec existuje) nebo hledá místo, odkud postava z tohoto světa zmizela. Je-li toto místo v doletu drozda, čeká zde posel na případný návrat hledané osoby a PJ opět zváží pravděpodobnost zániku posla. Pokud by se během čekání hledaná osoba objevila opět v tomto světě, ale na jiném místě, posel to pozná a ihned za ní vyrazí.

V pravidlech se píše, že některé účinky démonů jdou zrušit zaklínadlem *rozptyl kouzla*. Kolik se na to spotřebuje magů a jaká je pravděpodobnost úspěchu?

Počet magů i pravděpodobnost úspěchu závisí na sféře, z níž byl démon povolán. Základní magenergie je 8 magů, která se zvyšuje o 1k6 magů za každou démonovu sféru. Tuto magenergii určuje PJ, kouzelník sesílající *rozptyl kouzla* tudíž neví, jaká magenergie bude ke zrušení účinku démona zapotřebí. S úspěšností kouzla je to stejné jako u *zlom kouzlo*, tj. k základu 50% se přičítá nebo odečítá 5% za každý rozdíl úrovně mezi oběma kouzelníky. U démona se, jako obvykle v těchto případech, za úroveň považuje pořadové číslo sféry, z níž pochází. Protože kouzelník netuší, z jaké sféry byl démon povolán, neví ani, zda se kouzlo nepovedlo, protože nedodal dostatek magenergie nebo protože zkrátka neměl štěstí.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD.



(Nejen) pro začínající PJ

3. část

Michal „Hobit“ Řeháček

V dnešním díle seriálu pro Pány jeskyně dokončíme povídání o tvorbě světů. Nejprve jako vždy stručně připomenu, že minule jsme si řekli něco o velikosti kontinentu, jeho spojení se „zbytkem světa“, o rozmisťování ras a o podnebí a nakonec jsme si rozebrali možnosti kreslení map. A teď už k věcem novým.

Politickou a ekonomickou situací jsme se zatím zabývali jen velice okrajově. Když se řekne *ekonomická situace*, každý ví nebo alespoň tuší, co si pod tím má představit. Ve světě Dračího Doupěte to konkrétně znamená způsob, jakým se obyvatelé v jednotlivých částech světa živí, úrodnost půdy (moře, jezera apod.) a výnosy v jednotlivých oblastech. S politickou situací je to už horší. Samozřejmě do ní patří hranice států a jejich státní uspořádání (tj. kdo je oficiálním a skutečným nositelem moci – stačí obecné informace, třeba na jména panovníků je ještě příliš brzy). Tyto informace bych nazval „lokální politickou situací“, protože vypovídají o situaci uvnitř jednotlivých států. To ale není úplně všechno. Zbývá ještě „globální politická situace“, do níž patří vztahy mezi jednotlivými státy (války, spojenectví, nepřátelství apod.) a především něco, čemu se říká *základní konflikt*. A právě základnímu konfliktu se teď budeme podrobně věnovat.

Základní konflikt je nějaký, třeba i skrytý, obyčejným smrtelníkům neodhalený konflikt mezi (nejčastěji) dvěma stranami, které mezi sebou nemusí nutně bojovat. Strany v konfliktu zainteresované se mohou třeba jen nenávidět, přestože navenek spolu udržují urovnané diplomatické vztahy a třeba si i trochu pomáhají, aby okolní svět či lidé věci neznalí nepoznali, že jsou na ostří nože. Slovo základní v názvu konfliktu říká, že se jedná o nějaký rozsáhlý, dlouhotrvající (rozhodně by měl přetrvávat několi k generací) a především *primární* konflikt na kontinentu. Za základní konflikt se tedy nedá považovat pět let trvající válka mezi dvěma sousedními státy o kousek území, protože takový konflikt by byl v globálním měřítku naprosto bezvýznamný.

Vymyšlení vhodného základního konfliktu je na celé tvorbě kontinentu asi tou nejnáročnější věcí, protože je nutné jej velice dobře promyslet. Pro kontinent je základní konflikt asi tím, čím pro samostatné dobrodružství či tažení zápletka. Stejně jako zápletka je základní konflikt většinou tou první věcí, kterou si PJ při tvorbě kontinentu promyslí a které později přizpůsobí všechny ostatní skutečnosti, které na něm závisejí -- mimo jiné vzhled kontinentu, jeho obydlení a politickou situaci. Méně zkušení Pánové jeskyně (kterým především je tento seriál určen) se ale asi právě díky vysoké náročnosti nebudou chtít základním konfliktem alespoň ze začátku zabývat. Je totiž pravda, že alespoň na začátku (tedy na nižších úrovních postav) není základní konflikt vůbec potřeba, protože postavy se o něm dozvídají teprve postupem času, jak získávají zkušenosti a znalosti o světě. Na nižších úrovních se také hrají dobrodružství v jeskyních, u kterých není důležité zasazení do nějakého světa. Kontinent je samozřejmě možné vytvořit i bez úvah o základním konfliktu; ten je pak ve většině případů možné dotvořit až později, je přitom ovšem nutné vycházet z toho, co již na kontinentě existuje, tj. jít na celou věc z druhé strany: základní konflikt je nutné zasadit do již existujícího prostředí.

Asi nejjednodušším příkladem základního konfliktu, který je univerzálně použitelný, ale současně nepříliš zajímavý a originální, může být dlouhotrvající boj dvou (či více) různých ras. Hned uvedu několik příkladů. Bojovat mohou „vyšší humanoidní rasy" společně proti rasám skřetím. A když už jsem se v minulém díle zmiňoval o Americe, pak i tam v historii proběhlo několik konfliktů, kterým by se dalo říkat základní. Prvním příkladem může být boj mezi bělochy a Indiány krátce po objevení Ameriky Kryštofem Kolumbem, druhým pak to, co kvůli rozdílným názorům na otroctví vyústilo ve válku Severu proti Jihu. Základní konflikt ovšem nemusí být na první pohled tak patrný. Na kontinentu mohou například působit dvě církve, z nichž každá uctívá jiné bohy. Obyvatelstvo pak bude podle příslušnosti k té které církvi rozděleno na dva tábory, které mezi sebou nebudou přímo bojovat, ale budou se třeba „jen" skrytě nenávidět. Další pěkné příklady jsou uvedeny v pravidlech pro experty v popisu mágových zvláštních schopností.

Od základního konfliktu se ve svých úvahách postupně přesuneme na věci mnohem menšího rozsahu a důležitosti (myšleno pro kontinent, nikoliv pro nás jako Pány jeskyně). Otázky, kterými se teď budeme zabývat, není nutné při tvorbě kontinentu dořešit až do všech detailů; detaily se dokončí až při tvorbě a hře jednotlivých tažení, která se v okolí inkriminovaného místa odehrávají. Budeme-li například mluvit o vzniku států, pak nám zatím stačí vědět, kde přibližně jsou jejich hranice, jaká tam panuje situace a jak se kde obyvatelé živí (rybolov, zemědělství, lov). Naproti tomu hranice jednotlivých knížectví, poloha všech měst a vesnic, přesná úrodnost polí a další informace nejsou pro kontinent nikterak důležité.

Lidé (přičemž v této části článku mám termínem *lidé* na mysli i všechny ostatní rasy) mají tendenci stěhovat se na místa, která jsou pro ně z nějakého důvodu výhodnější než ta ostatní. Většinou to znamená, kromě klimatických podmínek, o kterých jsem hovořil minule, dostatek vody, potravy, dřeva a ostatního stavebního materiálu a v neposlední řadě i bezpečnost. Největší města tedy budou vznikat na velkých řekách nebo u jezer (pozor na to, že samotné moře sice poskytuje potravu, ale už ne pitnou vodu). Čím dále bude zdroj dřeva a ostatního stavebního materiálu, tím dražší bude jeho doprava a tím pomaleji se bude město rozvíjet. Navíc je nutné brát v potaz povahu jednotlivých ras, ale o tom jsem hovořil již minule v souvislosti s rázem podnebí.

Když už máme rozmyšleno, které části světa budou obývat jaké rasy a jak se tam budou živit, můžeme se pustit do úvah o politické situaci. Ihned po osídlení nějaké nové, dříve pusté části světa se samozřejmě nikdo nebude starat o to, kdo bude novému území vládnout. Všichni se budou věnovat stavění vesnic, měst a cest mezi nimi, zúrodňování půdy a podobným činnostem, které jsou nezbytné pro jejich přežití. Přitom nepředpokládám, že se nějaká rasa či skupina lidí přesune zrovna na místo, kde bude velká pravděpodobnost napadení – v takovém případě je samozřejmě situace jiná. Pro další úvahy bude výhodné, budeme-li se na nově osídlené místo dívat jako jeden stát, který zatím nemá panovníka ani přesně definované hranice. Abychom si objasnili, proč vlastně státy později vznikají (nebo proč se existující státy nadále dělí, například ty nově vzniklé), měli bychom si říci, co to vlastně ve světě Dračího doupěte stát vlastně znamená. Tamější státy se samozřejmě v mnohém liší od těch, které známe z dnešního světa.

Když se na chvíli oprostíme od detailů (kdo státu vládne a jaké je jeho státní uspořádání), po chvilce přemýšlení zjistíme, že stát tvoří skupina obyvatel, kteří jsou si v něčem podobní nebo je něco spojuje, společně s územím, na kterém žijí. (Za „stát" se z tohoto pohledu dá považovat i tlupa krollů, která žije někde v horách, i když nemá žádného panovníka a za hranice považuje „tu velkou řeku daleko na východě"). Když si uvědomíme toto, je už jednoduché přijít na to, že hranice mezi

státy vznikají v podstatě na dvou typech míst. První taková místa se nacházejí tam, kde se stýkají dvě (nebo obecně více než dvě) civilizace, dvě kultury nebo dvě jinak odlišné skupiny obyvatel. Jako příklad bych uvedl místa, kde na sebe narážejí dvě různé rasy nebo dvě náboženství, ale třeba také oblast ve hvozdu, v jehož severní části žijí elfové, z nichž někteří jsou příznivci jeho neustálého rozšiřování, a v jehož jižní části naopak žijí elfové, kteří jsou proti němu. Dalším příkladem mohou být třeba přílišné rozdíly v ekonomické situaci – část země, ve které jsou zlaté doly, se může rozhodnout odtrhnout se od zbytku země, kam proudí všechno vytěžené zlato. Druhý typ místa pro vznik hranic je tam, kde už existuje nějaká přirozená hranice, která zabraňuje komunikaci mezi obyvateli žijícími na opačných stranách. Sem patří například velká řeka, moře, horský masív nebo hvozd.

K tomuto rozdělení se váže ještě jedna věc. Zatímco hranice z druhé skupiny bývají poměrně klidné, protože jsou nějakým způsobem fyzicky vytyčené, na hranicích z první skupiny často probíhají různé pohraniční šarvátky nebo dokonce dlouhotrvající války. To může mít dva důvody. Prvním je už to, že se tu stýkají dvě rozdílné skupiny obyvatel, které se navzájem nemusejí uznávat (bojují spolu prostě proto, že protivník je v něčem jiný), druhý důvod pak může být ten, že obě zainteresované strany se nemoho u shodnout, kudy má vlastně hranice probíhat (bojují spolu proto, že „ti druzí" zabírají území, které by „ti první" rádi získali pro sebe).

Teď mi dovolte, abych stručně shrnul to, co již o kontinentu víme. Kontinent už máme vytvořený fyzicky, tj. máme umístěny všechny řeky, hory, lesy apod. Podařilo se nám také rozmístit obyvatele do kraje i do měst a vesnic (samozřejmě jen do těch nejdůležitějších, které souvisejí se státním uspořádáním nebo se základním konfliktem). Máme už vytipovaná místa, kde se mohou tvořit státy a kde budou jejich hranice. Chceme-li se zabývat základním konfliktem, už jej máme

dávno rozmyšlený. Během úvah o vytváření jednotlivých části jsme si udělali představu o tom, jak svět vypadal v minulosti a jakým směrem se pravděpodobně bude ubírat v blízké budoucnosti.

Zbývá už nám jen poslední věc, a tou je začlenění družinky již existujících postav se svou vlastní historií do nově stvořeného světa. Toto samozřejmě není nutné dělat až jako poslední věc; hráčů by ses měl předem zeptat, jak si představují například rodiště své postavy, a tomu pak kousek kontinentu přizpůsobit. Koneckonců jsou to jejich postavy, oni si je hýčkají, a proto bys je neměl stavět před rozhodnutí typu „tvůj barbar se narodil v rodině lesníka na severu", zatímco hráč trvá na tom (případně na tom závisí celý životopis jeho postavy), aby barbar pocházel z rodiny rybáře z jižní části nějakého ostrova.

Návod, který od minulého dílu tak dlouho popisuji, není samozřejmě použitelný univerzálně. V každém případě je nutné přidat něco vlastní fantazie, protože, jak jsem již naznačil minule, svět není možné vytvořit bez představy, jak má nakonec vypadat. Proto jsem se také vůbec nezmiňoval o zvláštnostech světů a o jejich vlivu na ostatní aspekty. Mezi takové zvláštnosti mohou patřit například magické brány, o kterých jsem mluvil v minulém díle. Předpokládám totiž, že když už se Pán jeskyně rozhodne vymyslet něco podobného, má dobře rozmyšleno, co to pro jeho svět bude znamenat.

Nakonec ještě jedna poznámka, která možná postaví celý můj předchozí výklad do podivného světla. Pěkný svět není ten, ve kterém jsou do puntíku respektovány všechny zákonitosti a ve kterém není ani jedna chybička, ale takový svět, jenž je v něčem zvláštní, jenž je originální, v němž je něco, co ty ostatní nemají. Při tvorbě vlastního světa se tedy snaž co nejvíce popustit uzdu své fantazii (samozřejmě i to má své hranice). Pokud se bude výsledek líbit Tobě i Tvé družince, můžeš být spokojený, a to i v případě, že se dopustíš některých chyb. Navíc, jak je několikrát zdůrazňováno v pravidlech Dračího doupěte, pár nedokonalostí se na rozsáhlém kontinentu zcela určitě ztratí. Světy fantazie mají navíc jednu obrovskou výhodu, která může pomoci zamaskovat další chybičky: spolu s tvarem světa, jeho obyvateli apod. vytváříš i zákonitosti světa (například přírodní zákony). Díky tomu třeba situace, která by v našem reálném světě nutně vyústila ve válku dvou států, může být v tvém světě docela běžná. Nebo si představte jinou situaci. Minule jsem také mluvil o elfech a zdůrazňoval jsem, že by měli žít hlavně v lesích a ve hvozdech. Pokud ale na svém kontinentě zjistíš, že tomu tak není, pak stačí říci, že tví elfové jsou prostě jiní než ti, kteří jsou popsáni v pravidlech. A tak dále.

Pro tentokrát je to vše. Příště se už budeme věnovat přípravě tažení, která se v právě vytvořeném světě odehrávají a možná se dostane i na tvorbu klasických podzemních jeskyní, které s taženími úzce souvisejí.

Křišťálová koule

Dračí doupě plus

Martin Klíma

Na letošním GameConu jsme poprvé veřejně oznámili, že vyvíjíme novou, radikálně odlišnou verzi Dračího doupěte. To vyvolalo značnou pozornost a proto mě redakce Dechu draka požádala, abych o tom napsal pár slov.

Je těžké – alespoň pro mne – psát o něčem, co dělám, stylem, kterým se o takových věcech píše, nebo alespoň podle mínění marketingových specialistů má psát. Já si samozřejmě myslím, že nové Dračí doupě bude skvělá hra na hrdiny, ale nechce si mi o tom psát tím pseudoobjektivním způsobem „nakladatelství Altar plánuje... DrD+ je nová dynamická hra na hrdiny, hra pro třetí tisíciletí..." Takový článek bych musel otisknout pod pseudonymem a stejně byste vy, čtenáři, měli pocit, že u něho chybí poznámka „placená inzerce".

Takže, co to tedy je Dračí doupě plus? Dříve než se k tomu dostanu, chtěl bych napsat pár slov o stávajícím Dračím doupěti, neboli DrD 1.5.

DrD 1.5 je výsledek asi čtyř let vývoje – od verze 1.0, která vyšla v roce 1990, až po stávající verzi 1.5, která vychází v nezměněné podobě už od roku 1995. První verze DrD obsahovala řadu chyb – od neexistující tabulky alchymistových truhel až po hobity zloděje s obratností 22. Tyto chyby se dařilo postupně eliminovat a současně také systém vylepšovat – přidali jsme obranu zbraně, rozšířený soubojový

systém, změnili zkušenost a cenu přestupů, předělali jsme celého chodce – to jsou jen některé příklady.

V systému však zůstává několik fundamentálních chyb – je to především inflace životů, která způsobuje třeba to, že jed smrtelný pro postavu na první úrovni je neškodný pro někoho na 15. úrovni. Další je zkušenost za zabité nestvůry, málo reálný soubojový systém a několik dalších.

Na druhou stranu má DrD 1.5 řadu předností. Je to zejména jeho jednoduchost – za hodinu si přečtete pravidla, naházíte si svoji postavu a můžete se dát do hry. Výše zmíněné nedostatky jsou více méně důsledky této jednoduchosti. Realističtější systém je nutně složitější.

V poslední době však cítím mezi hráči stále silnější touhu právě po takovém systému, tj. realističtějším a složitějším. Jsou to lidé, které už omrzelo shromažďování co největších pokladů a vraždění skřetů. Jejich postavy se dostávají do různých složitých situací a chtějí systém, o který se mohou skutečně opřít, jehož výsledky budou mít nějakou vypovídací hodnotu, takže nebudou muset jenom odhadovat, zda jejich postava propast přeskočí, zda vyšplhá po laně, za jak dlouho odevře zámek, jak dlouho se bude učit kouzlo a tak dále a tak podobně. A to všechno (a mnohem víc) má systém v DrD+ zajistit.

Při jeho tvorbě jsme vycházeli ze zkušeností a připomínek, které jsme během posledních sedmi let získali, ale hlavně jsme se rozhodli učinit radikální řez a postavit hru na nové základní mechanismy. Domnívám se totiž, že kouzlo a poezie Dračího doupěte není v tom, že proti pasti se hází 1k10, ale v jeho povoláních, kouzlech, nestvůrách a – především – ve fantazii Pána jeskyně. To se budeme snažit v maximální míře zachovat: mělo by být možné přenést svůj svět do DrD+ s minimálními ztrátami (i když rozhodně nebude možné hrát v jednom světě podle obou verzí pravidel).

Alespoň telegraficky tu vyjmenuji hlavní změny, ke kterým došlo: Změnili jsme počet i jména základních vlastností i jejich chápání. Odolnost není základní vlastnost, ale odvozuje se ze síly. Nově přibyla zručnost a vůle. Neexistují bonusy – počítá se přímo s hodnotami vlastností. Přibyla nová povolání a pojetí těch starých se občas výrazně změnilo. Theurg bude konečně mít nějaký význam i v jeskyni. Objeví se kněz. Od základů se změnil soubojový systém.

Dále jsme se snažili sjednotit všechny různorodé mechanismy, které se při hře používají. V DrD+ se ke všem hodům používají stejné kostky a stejná tabulka, jen její význam se pokaždé mění. V tomto systému dostane PJ do ruky nástroj, který může použít takřka na jakoukoliv situaci. Zatímco dnes se může jen dohadovat, jaký náklad unese postava se silou 10, v Dračím doupěti plus to snadno zjistí.

A tak dále a tak podobně – něco víc o tom snad napíši někdy příště.

Poslední odstavec bych chtěl věnovat otázce „Kdy?" Základ pravidel bude hotov někdy v lednu, pak ho chceme alespoň půl roku důkladně testovat (mimochodem, hledáme nějaké hráče na testování) a po zapracování připomínek, musíme knihy vysázet a vytisknout – to znamená, že na pultech se objeví nejdříve na podzim příští rok.

Novinky v Zásilkové službě Altaru

BattleTech, 4. edice	475,-
Talisman–Město, doplňující modul	285,-
O Norikovi, gamebook	129,-
Nové figurky (cena za nebarvenou/barvenou fig.):	
Jednorožec	60,- / 84,-
Drak zlatý	500,- / 650,-
elfka hraničářka	43,- / 70,-
změna ceny třpytivých kostek 24,- za kus	
Členství v Hexaedru na rok 1998:	
zaplaceno do 31.12.1997	100,-
zaplaceno po 1.1.1998	120,-

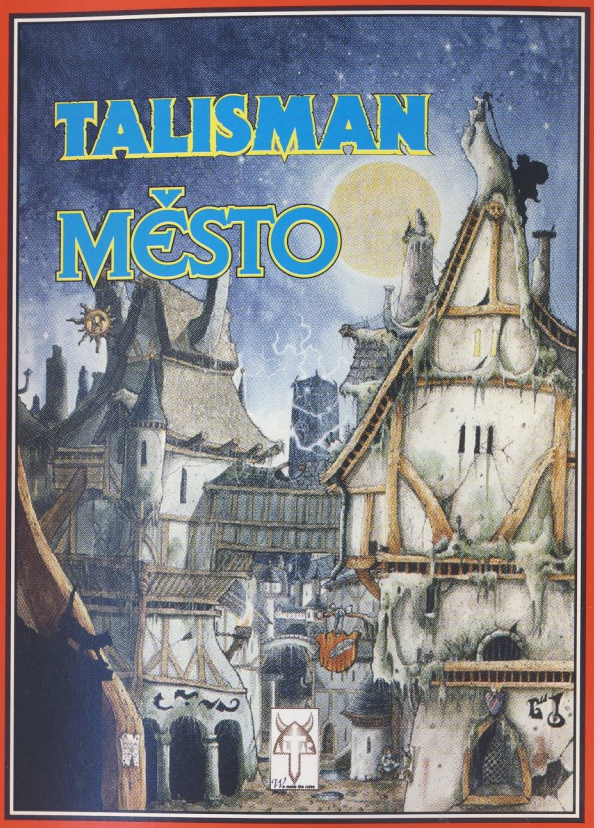
Dech draka v roce 1998

Cena zůstává stejná jako letos, tedy 35,- Kč. Předplatitelé jsou opět zvýhodněni – celý ročník je bude stát jen 198,- Kč a pokud zaplatí do 15. ledna 1998, dokonce jen 180,- Kč. Na toto zvlášť zvýhodněné předplatné se ale nevztahuje sleva pro majitele čtenářských kont.

Způsob platby: příslušnou částku uhraďte poštovní poukázkou typu A na účet u Banky Haná, pobočka Ostrava, č. účtu 467735-414/2200, VAKUS Vítkov 749 20. Do kolonky Název účtu napište Dech draka. Platíte-li bankovním převodem, musíte zároveň na naši adresu zaslat objednávku se svým jménem a adresou a přiložit údaje o zaplacení (nejlépe kopii stvrzenky).

NOVÝ DÍL TALISMANU OBSAHUJE:

- herní plán města
- 72 karet setkání ve městě
- 7 karet setkání
- 3 karty setkání v jeskyni
- 20 karet nákupů
- 10 karet zaklínadel
- 5 karet půjčky
- 5 karet zatykačů
- 6 karet postav
- návod
- opravené karty



A KROMĚ TOHO:

• kanály a krysy • banku, která proměňuje věřitele v ropuchy • biřice, kteří zatknou každého, kdo má zatykač • zatykače, které může vydávat úplně každý • arcimága, kterým se můžeš stát i ty • hladomornu, odkud se dostaneš jen útěkem • pána draků, s kterým se můžeš seznámit • a spoustu dalších věcí, které změní způsob jakým hraješ Talisman. Navždy •

BATTLETECH je zpátky.

Čtvrtá edice 1604

BATTLETECH®

SOUBOJ OBRŮ V 31. STOLETÍ

Víc OBRů. Víc zbraní. Víc nepřátel.